

# CROISIÈRE MORTELLE

*à Kingston*

**Règles du jeu**

# Bienvenue sur le Princess Victoria Luise

Le premier paquebot spécialement conçu pour le tourisme maritime

## Histoire

Décembre 1906. La brise nocturne ne dissipe pas l'odeur entêtante de la poudre. Non il ne s'agit pas de celle qu'affectionnent la dame de compagnie et la danseuse. Cette ultime croisière depuis New-York vers la Jamaïque se transforme en bain de sang tragique. En effet, la tête d'un richissime passager, héritier d'une famille ayant fait fortune dans le pétrole, à été mise à prix. Des tueurs à gage vont tenter de s'assurer une retraite confortable... au prix de quelques vies innocentes si besoin. La présence d'un policier et de quelques valeureux voyageurs suffira-t-elle à emmener les passagers à bon port ?

## Matériel

			
26 cartes rôle ouvert	16 cartes rôle caché	3 cartes « jour »	1 carte « cachot »
			
16 cartes mort/abandon	16 cartes « tir des tueurs »	12 crayons à papier	16 supports de carte

# Mise en place

Mettez la carte « jour 1 » au centre de la table.

Distribuez, face cachée, une carte *rôle caché* à chacun des joueurs, en suivant les indications du tableau en fin de document.

Les cartes *rôle caché* des tueurs ont un revolver.

Les cartes *rôle caché* des innocents ont une valise, la mallette de l'héritier ou le badge de policier.



***Les rôles cachés ne sont jamais révélés !***

***L'incertitude est le maître-mot dans la Croisière Mortelle !***

Distribuez (au hasard ou selon les goûts des joueurs) une carte *rôle ouvert* à chacun des joueurs, et déposez-les sur un support de carte, de façon à ce que chaque joueur puisse voir les rôles des autres.

Un joueur (qu'on va appeler « maître du jeu » par commodité) demande à tous les joueurs de fermer les yeux, après que ceux-ci ont pris connaissance de leur rôle caché. Puis il demande aux tueurs d'ouvrir les yeux et de se faire un signe très discrètement afin de se reconnaître. Le maître du jeu compte alors jusqu'à 3 et tout le monde ouvre les yeux. Répétez cette opération de façon à ce que l'héritier et le policier s'identifient mutuellement. Le rôle du policier est le même que celui d'un passager innocent classique, mais sur lequel l'héritier peut compter pour avoir un soutien discret...

## **Cas de la danseuse :**

Si la danseuse est présente, elle demande à tous les joueurs de fermer les yeux, puis fait le tour de la table et touche l'épaule d'un joueur.

## **Cas du passager clandestin :**

Si le passager clandestin est choisi, il désigne publiquement le joueur dont il va honteusement squatter la cabine.

# Conditions de victoire

Le but des tueurs est de tuer l'héritier(e) pour honorer leur contrat. Lorsque le bateau arrive au port (après un certain nombre de jours) :

→ **si l'héritier est en vie, les innocents gagnent (ils agissent en tant que clan, les innocents morts font donc partie du camp vainqueur).**

→ **si l'héritier est mort, les tueurs encore vivants gagnent. Les tueurs agissent en solo et seuls les vivants restants gagnent !**

**Il peut arriver que tous les tueurs et l'héritier soient morts, dans ce cas ce sont les innocents qui gagnent.**

**Un tueur qui gagne seul se voit décerner le titre honorifique de Grand Maître Tueur, la plus haute distinction de la Croisière Mortelle à Kingston.**



*S'il y a un joueur au cachot à l'arrivée, il est considéré vivant ; si c'est un tueur, il s'enfuit. Si c'est un innocent, il est libéré...*

## Déroulement du jeu

**Chaque jour se divise en 2 phases : la phase d'enquête (phase 1), et la phase « tir des tueurs » (phase 2).**

La phase 1 dure 6 minutes maximum (utilisez un chronomètre sur un smartphone ou le compte-à-rebours disponible sur le site <https://cmak.fr>).

Le but, pour les passagers innocents, est de démasquer les tueurs ! Il faut argumenter, accuser, palabrer...

Une première approche est, par exemple, de faire un tour de table et de présenter brièvement son rôle et d'expliquer pourquoi avoir fait ce choix. Pendant ces 6 minutes les joueurs peuvent envoyer un (et un seul) passager dans un canot de sauvetage.

**Un joueur envoyé au canot de sauvetage peut continuer à débattre, mais n'a plus de « pouvoir » ni de vote possible, et ne peut pas tuer bien entendu. Il ne peut plus être sauvé, sauf cas particulier avec la geuse (voir dans le détail des rôles).**

Ils peuvent également envoyer un (et un seul) joueur au cachot. Notez que le cachot doit d'abord être libéré s'il est utilisé, avant d'y mettre un autre joueur...

**Un joueur au cachot est « désactivé »: il peut participer aux débats, mais il ne peut plus voter, ni utiliser la carte « tir des tueurs », ni utiliser son action (poison, espionnage, etc.). La différence avec le canot c'est qu'il peut être libéré à tout moment, par un vote à la majorité (ou directement par le sous-officier).**

*En cas de difficulté pour démarrer la discussion, faites un vote à main levée pour désigner un joueur qui ira au cachot. Le cachot est sans conséquence pour la vie d'un joueur, mais il permet de tester sa culpabilité et met les tueurs dans une situation où il vont devoir choisir entre innocenter le joueur au cachot, ou perdre du temps dans leur mission...*

### **Comment voter ?**

Lorsqu'une accusation se fait pressante sur un joueur (c'est-à-dire au moins 2 joueurs accusateurs), le débat s'arrête, et vous faites un vote à main levée de cette façon :

À 3, chaque joueur (y compris l'accusé) vote de cette façon :

- *pouce en l'air* pour laisser le joueur libre
- *pouce en bas* pour l'abandonner dans un canot
- *pouce au milieu* pour le mettre au cachot (ou le laisser, s'il y est déjà)

En cas d'égalité de vote, le capitaine, s'il est présent, tranche entre les votes égalitaires. S'il n'est pas présent, le vote ira toujours en faveur de l'accusé (présomption d'innocence ! )

Si les joueurs n'ont mis au cachot ou au canot aucun passager pendant cette phase 1, tant pis ! Les innocents perdent une occasion de mettre hors d'état de nuire un ou deux tueurs...

Passez ensuite à la phase 2 : tous les joueurs vivants, non emprisonnés et sur le bateau (pas au canot) prennent en main une carte « Tir des tueurs » et un crayon et choisissent une victime en cochant une case. Aucune autre indication ne doit être inscrite, sous peine d'exclusion de la partie pour

tricherie ! Les innocents doivent cocher la case « Personne » (à moins qu'ils ne soient un tantinet masochistes...). Insistez bien sur ce point. L'expérience montre qu'il n'est pas rare que des joueurs dans le camp des innocents soient tentés d'assassiner quelqu'un...  
Les tueurs choisissent chacun une cible, ou cochent « Personne » s'ils ne veulent tuer personne...

**Notez que :**

- les tueurs ne peuvent pas communiquer, en tout cas pas facilement, ils font donc leur choix chacun de leur côté.
- il y aura donc (potentiellement) autant de victimes que de tueurs, il est important pour les innocents de les éliminer rapidement dès la phase 1 ; il ne faut pas perdre de temps !
- les tueurs peuvent se tuer entre eux. C'est une stratégie collaborative pour tenter d'innocenter l'un deux (car il peut être soigné par le chirurgien et vu innocent par l'hôtesse...). Ou alors pour gagner seul...
- un tueur peut tirer sur lui-même ! une stratégie hautement risquée et digne d'Agatha Christie qui prend les paris que le chirurgien va soigner ce joueur... et lui accorder sa confiance.
- un tueur peut tirer sur un joueur au cachot. Les barreaux ne le protègent pas vraiment des balles...
- le dernier joueur envoyé au canot est également une victime potentielle. Le chirurgien et la nageuse ne peuvent pas le sauver.

Lorsque tout le monde a choisi, les cartes Tir sont rassemblées faces cachées. Procédez comme ceci :

→ si l'hôtesse est vivante et non-emprisonnée, elle mélange les cartes et les regarde secrètement. Elle connaîtra donc en premier les intentions des tueurs

→ si le chirurgien est vivant, non-emprisonné et qu'il a encore son kit de réanimation, il prend le paquet de cartes. S'il souhaite soigner quelqu'un, il efface le choix sur cette carte. Il est le seul à savoir qui il a sauvé, secret médical oblige! Il dévoile les cartes. S'il y a une victime parmi elles, ce joueur est éliminé.

Si l'hôtesse et le chirurgien sont éliminés, n'importe quel joueur mélange et dévoile directement les cartes.

Le médecin légiste peut aller consulter la carte rôle caché du(des) joueur(s)

tué(s).

**Les joueurs morts par balle ne doivent plus participer à la partie.**

Un joueur est désigné pour effacer soigneusement les choix sur les cartes  
« Tir des tueurs ».

### **Cas particulier : le chanceux**

S'il est attaqué, la carte Tir qui mentionne le chanceux est révélée.

Tout le monde doit savoir qu'il a été attaqué !

A la seconde attaque (y compris lors de la même phase s'il y a plusieurs tirs contre lui), il meurt, sauf si le chirurgien décide de le soigner.

S'il y a 3 attaques contre lui il n'est bien entendu pas soignable.

### **Fin du jour**

Changez la carte « jour » et passez au jour suivant. Si un joueur est au cachot, commencez immédiatement par un vote à main levée: faut-il libérer ce joueur ? ...

## **Détail des rôles**



*Heinrich Forner*

### **Le barman (à partir de 10 joueurs)**

Pendant la phase 1, le barman peut indiquer qu'il a saoulé tous les joueurs. Cette action ne peut être faite qu'une seule fois dans la partie.

Cette action influence la phase 2 suivante (le tir des tueurs). L'hôtesse et le chirurgien ne regardent pas les tirs en premier, ils sont immédiatement révélés et aucun joueur ne peut être soigné.

Les tueurs peuvent cocher « Personne », mais s'ils veulent tuer, ça sera obligatoirement un joueur assis à côté d'eux (droite ou gauche), à condition que le siège ne soit pas vide ! Si les deux joueurs à côté d'un tueur sont morts, ou au canot, il ne peut pas tuer !

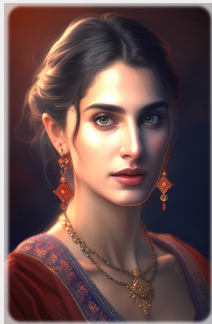
Si le barman est un tueur, alors il n'est pas saoulé ! Il pourra choisir n'importe quelle victime...



*Amy Archer*

### **L'empoisonneuse**

À tout moment de la phase 1, une seule fois dans la partie, elle peut supprimer un joueur... Elle désigne un joueur, qui meurt immédiatement ! Il pourra éventuellement être soigné par le chirurgien s'il a toujours son kit de réanimation...



*Mata Hari*

### **L'espionne**

À tout moment de la phase 1, une seule fois dans la partie, elle se lève de son siège pour aller regarder la carte rôle caché d'un autre joueur. Une information qu'elle peut garder pour elle, ou donner à tous... et mentir bien sûr!



*Dr Otto Glantz*

### **Le chirurgien**

Il possède un kit de réanimation et peut l'utiliser sur un joueur attaqué par les tueurs, l'empoisonneuse ou le sous-officier, une fois dans la partie, y compris sur lui-même.

Il est important pour le chirurgien de garder en tête que les tueurs peuvent s'attaquer mutuellement.

Le chirurgien n'est pas obligé de révéler l'identité du joueur qu'il a soigné, il est même plutôt invité à ne pas le faire, pour monnayer cette information vitale en fin de jeu en échange de sa vie ou sa liberté...

*Consultez le paragraphe Déroulement du jeu si vous jouez avec le chanceux.*





*Joséphine*

### **La dame de compagnie**

À l'inverse du diffamateur, elle peut choisir de sauver un joueur en lui proposant un alibi sûr. Ce joueur ne pourra pas être envoyé à la mer, ni en prison (sur ce jour-là uniquement).

Elle peut renouveler sa protection tous les joueurs, sur le même joueur, ou un autre.

Elle peut annoncer la protection à tout moment de la phase 1.



*Richard Vahsel*

### **Le sous-officier**

S'il est envoyé au canot, il sort son arme et cible un passager. Il est obligé de tuer.

De plus, le sous-officier a la possibilité de libérer à n'importe quel moment, et instantanément, un joueur au cachot, sans concertation avec les autres joueur. Même juste après son emprisonnement...

Le sous-officier peut être mis au cachot sans qu'il se libère tout seul (on lui retire ses clés bien entendu!)



*Alfred Mitchell*

### **Le diffamateur**

En accusant un joueur pendant la phase 1 (chaque jour s'il le souhaite) il lance les débats et oblige à faire un vote contre un joueur (pouce en l'air pour rester libre, pouce sur le côté pour le cachot, pouce en bas pour le canot).



*Cléo de Mérode*

## **La danseuse**

Elle sait qu'elle ne partira pas seule dans un canot. Sa « victime » (qui est au courant), est choisie en début de partie.

Si elle va au cachot, son « amoureux » ne fait rien de spécial...

Si la victime de la danseuse est au cachot au moment où la danseuse est envoyée à la mer, alors cette victime est sauvée puisqu'elle ne peut pas la suivre !



*H. Brunswig*

## **Le capitaine**

Son action consiste à trancher en cas d'égalité des votes pendant la phase 1. Il peut également ralentir le bateau, qui arrivera un jour plus tard. Il le dit publiquement et tous les joueurs sont mis au courant. S'il est mis au cachot, il désigne un successeur temporaire. S'il est envoyé au canot, ce successeur prend définitivement les commandes, en tout cas jusqu'à sa mort ! Le nouveau capitaine peut lui aussi ralentir le bateau, si ça n'a pas déjà été fait...



*Dr William Osler*

## **Le médecin légiste**

Il est le seul à connaître l'identité secrète des joueurs morts. Il peut consulter librement la carte rôle caché d'un joueur dont le cadavre est sur le bateau (victime des tueurs, de l'empoisonneuse, du sous-officier ou de l'alpiniste). Il ne peut rien savoir sur les joueurs abandonnés à la mer...



*Jack Lawson*

### **Le passager clandestin**

Il choisit publiquement un joueur, et tant que ce joueur est en vie, le passager clandestin ne sera pas atteignable par les tueurs (il n'a pas de cabine à lui, il se cache dans celle qu'il a choisie).

Si le passager clandestin est enfermé au cachot, il devient vulnérable, il ne peut plus se cacher !

De même, si le protecteur est au cachot, le clandestin ne voit plus vraiment l'intérêt de se cacher dans la cabine, donc il devient vulnérable.

Si un ou plusieurs tueurs se trompent et tentent tout de même d'attaquer le passager clandestin alors qu'il est invulnérable, tant pis pour eux, il ne meurt pas. Le chirurgien et l'hôtesse choisissent de dévoiler cette bourde, ou pas...



*Stephan Greene*

### **Le chanceux**

S'il est attaqué une fois, il ne meurt pas, mais tout le monde est au courant de l'attaque. S'il est attaqué une seconde fois (sur la même phase, ou un autre jour), il meurt, sauf si le chirurgien le sauve !

Si le chanceux est au cachot, sa chance est identique, les tueurs le ratent la première fois.



*Mabel Osgood*

### **L'insomniaque**

Pendant la phase 1, une fois par partie, elle déclare qu'elle est invulnérable pour la phase 2 qui suit.

Les tueurs ne pourront pas choisir de l'attaquer (et s'ils le font quand même, dommage, elle reste en vie !).

Comme pour le passager clandestin, en cas d'erreur des tueurs, l'hôtesse et le chirurgien décident de dévoiler l'erreur, ou non.



*Joseph Pulitzer*

## **Le journaliste**

En cas d'attaque par les tueurs, et s'il n'est pas sauvé par le chirurgien, le journaliste est éliminé mais il peut regarder toutes les cartes rôle caché, et annoncer que l'un d'eux est innocent (héritier, policier, ou simple passager).

En tant que tueur, il peut désigner un collègue tueur pour l'innocenter !

Dans ce cas bien précis, si les tueurs gagnent la partie, le journaliste est considéré vainqueur également.



*Annette  
Kellermann*

## **La nageuse**

Une pro du sauvetage ! Un joueur ayant été envoyé au canot le jour précédent (et pas avant, il n'a pas pu suivre le paquebot à la rame...) peut être récupéré par la nageuse. Elle ne pourra le faire qu'une seule fois dans la partie... C'est fatigant !

Si la danseuse a emmené quelqu'un dans le canot, la nageuse choisit qui des 2 elle veut sauver (elle ne peut ramener qu'un seul joueur!)

La nageuse ne peut se sauver elle-même. Si elle est suspectée d'être une tueuse, et qu'elle est envoyée au canot, les passagers sont suffisamment malins pour ne pas lui laisser les mains libres...



*Julie MacKey*

## **L'hôtesse**

Horriifiée, elle découvre en premier les victimes des tueurs, et s'empresse d'aller chercher le chirurgien ! S'il décide de soigner une victime, elle sera donc la seule au courant... En tant que tueuse, elle connaîtra donc les intentions de son complice.

**Ce rôle n'a d'intérêt qu'en présence du chirurgien.**



*Henry Wettstein*

### **Le cuisinier**

Pendant la phase 1, il indique qu'il a intoxiqué un joueur, qui tombe malade et ne peut utiliser sa carte de Tir pour la phase 2 qui suit.

Le cuisinier permet donc de désactiver temporairement les capacités de tir d'un tueur.

Son action n'est possible qu'une seule fois par partie.



*Pancho Villa*

### **Le révolutionnaire**

À partir du second jour, il décide de lui-même, et sans contestation possible, qu'il prend le commandement. Il décidera alors du sort des passagers en cas d'égalité de vote.

Si le capitaine ne l'a pas déjà fait, il peut également augmenter d'un jour la durée de la croisière.

Si le révolutionnaire est au cachot il ne peut pas prendre le commandement.

Si le révolutionnaire, devenu capitaine, est envoyé au cachot, le vrai capitaine reprend la main, s'il est en vie bien sûr. Sinon, le révolutionnaire choisit son successeur. **Ce rôle n'a d'intérêt qu'en présence d'un capitaine.**



*Harry Houdini*

### **Le prestidigitateur**

Le célèbre magicien était surtout connu pour ses capacités d'évasion. Les passagers se doutent bien qu'il n'aura aucun mal à sortir du cachot donc ils ne l'y envoient pas.

Impossible donc de tester sa culpabilité « pour rien »



## **Le politicien**

Une fois dans la partie, si le politicien est sous le coup d'un vote contre lui (canot ou cachot), le vote de tous les joueurs éliminés (tués ou au canot) comptent en sa faveur. De quoi éventuellement faire pencher la balance !

*Henry Gage*

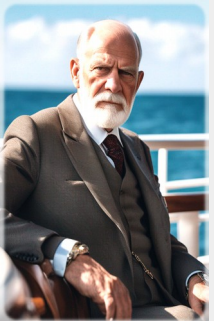


## **L'alpiniste**

Ce sombre personnage est une épine dans le pied des passagers. S'ils l'envoient au canot, il parvient à accrocher le canot et remonter sur le bateau pour tuer un des votants contre lui, le lendemain du jour où il a été envoyé à la mer.

L'alpiniste ne reste pas sur le bateau et repart de lui-même dans son canot immédiatement après son meurtre.

*Aleister Crowley*



## **Le psychanalyste**

S'il est innocenté, il sera un allié de poids pour les passagers, ou en tout cas pour le premier d'entre eux qui aura la bonne idée de montrer patte blanche en lui montrant discrètement sa carte *rôle caché*.

Attention aux mauvaises interprétations des événements !

Le joueur au cachot ne peut pas lui montrer sa carte, en revanche un joueur peut aller montrer sa carte si le psychanalyste est au cachot.

*Sigmund Freud*



*Nikola Tesla*

### **L'ingénieur**

S'il est attaqué par 2 ou 3 tueurs simultanément, tous les tueurs sont paralysés des bras et ne pourront attaquer lors de la phase 2 du jour suivant. S'il n'est attaqué que par un seul tueur, il ne se passe rien de spécial.

Dans tous les cas l'ingénieur meurt (sauf bien sûr s'il est sauvé par le chirurgien).

Si le piège de l'ingénieur fonctionne, vous passerez donc directement au jour suivant sans faire de phase 2, pour le jour qui commence. Par exemple, si le piège fonctionne lors de la phase 2 du jour 3, vous passerez directement du jour 4 au jour 5 sans faire de seconde phase.



*Clara Jennings*

### **La servante**

Une fois dans la partie, juste avant que l'hôtesse, le chirurgien, ou n'importe quel autre joueur récupère toutes les cartes de Tir, elle interrompt les opérations et regarde la carte Tir d'un joueur.

Elle verra donc si un joueur est un tueur (à moins qu'il ait choisi de bluffer en cochant « personne » sur ce tour-là).

À partir de 10 joueurs, elle peut regarder une carte à chaque tour.



*Adolf Harder*

### **Le commissaire de bord**

Ce brave homme relégué aux tâches les plus ingrates s'aperçoit soudainement (une seule fois dans la partie) que la quantité de canots disponibles sur le bateau permet d'envoyer un second joueur au canot sur une même journée.

Le commissaire ne peut pas faire partie des abandonnés à la mer pour ce second canot !

Si le second canot n'est pas utilisé, tant pis, c'était la seule occasion...



*Carl Müller*

## Le garde du corps

Une fois dans la partie, il indique qu'un joueur (il ne peut pas se désigner lui-même) sera invulnérable aux tueurs car il le protège. Cette protection n'est valable qu'un seul jour, pour la phase 2 qui suit.

Si un ou plusieurs tueurs cochent quand même ce joueur, il ne meurt évidemment pas.

## Fin de partie

À la fin du nombre de jours indiqué dans le tableau des compositions, la partie est terminée. N'oubliez pas la seconde phase du dernier jour ! Révélez les rôles cachés et félicitez le camp vainqueur si ce sont les innocents, ou le ou les tueurs gagnants en vie !

Le cas échéant, décernez un prix spécial aux joueurs s'ils ont été talentueux !  
« **Grand maître tueur** » : un tueur finit seul et repart avec tout l'argent du contrat d'assassinat.

« **Seul contre tous** » : l'héritier finit seul.

« **Inspecteur la bavure** » : le policier est le seul survivant du massacre.

## Compositions et nombre de jours

Nb Joueurs	Nb Jours	rôles cachés
6	3	1 tueur, héritier(e), 4 passagers
7	3	2 tueurs, héritier(e), policier(e), 3 passagers
8	3	2 tueurs, héritier(e), policier(e), 4 passagers
9	4	2 tueurs, héritier(e), policier(e), 5 passagers
10	4	2 tueurs, héritier(e), policier(e), 6 passagers
11	4	3 tueurs, héritier(e), policier(e), 6 passagers
12	5	3 tueurs, héritier(e), policier(e), 7 passagers
13	5	3 tueurs, héritier(e), policier(e), 8 passagers
14	5	3 tueurs, héritier(e), policier(e), 9 passagers
15	6	3 tueurs, héritier(e), policier(e), 10 passagers
16	6	3 tueurs, héritier(e), policier(e), 11 passagers



Concernant les rôles ouverts, le seul presque indispensable est le chirurgien, pour laisser aux tueurs une capacité de bluff! L'espionne est un bon choix pour amorcer les débats : veut-elle aller espionner quelqu'un ? si non, pourquoi ? Pour le reste, faites choisir les joueurs ! Chaque rôle a un impact à peu près équivalent sur le jeu... Évitez cependant le barman à moins de 10 joueurs.

Pour la composition à 6 joueurs, ne mettez qu'un tueur et ne mettez pas la carte *rôle caché* policier. Le tueur et l'héritier sont isolés, la phase de mise en place avec les yeux fermés n'est pas utile. Dans ce cas minimaliste le choix des rôles est plus déterminant, voici une proposition : espionne, dame de compagnie, capitaine, garde du corps, danseuse, empoisonneuse ou chirurgien.

## Variantes et options

→ À partir de 14 joueurs, le chirurgien peut avoir 2 kits de réanimation.

→ Entre 6 et 13 joueurs, chaque joueur peut avoir 2 rôles ouverts: un rôle principal (son personnage avec son action), et un rôle secondaire dont il ne prend que les actions. Par exemple un capitaine qui serait également insomniaque, ou un passager clandestin très séduisant (et bon danseur!), un garde du corps chanceux, etc... Chaque joueur choisit alors 2 rôles en début de partie. Attention à ceux qui sont trop gourmands et prennent des rôles trop forts (un médecin légiste espion ?), il serait alors rapidement mis hors d'état de nuire par les tueurs !

→ Dans le même esprit, le second rôle peut être caché (sous un papier, à l'arrière de la carte principale, sur les genoux...). Ce second rôle (qui ne peut pas être le passager clandestin ou la danseuse) est révélé par le joueur lorsqu'il l'utilise.

→ Vous pouvez jouer à plus de 16 joueurs mais vous ne pourrez pas utiliser les cartes « tir des tueurs » fournies. Utilisez des papiers libres (tous identiques bien sûr) et demandez à chaque joueur d'inscrire « personne » ou le personnage qu'ils souhaitent assassiner. Attention à ne pas vous faire démasquer avec votre écriture ! Vous pouvez également télécharger, imprimer et découper le fichier PDF contenant les cartes de Tir des tueurs sur <https://cmak.fr> de façon à en avoir autant que de joueurs.

→ Jours dégressifs : afin d'éviter que les joueurs éliminés s'ennuient, et pour augmenter la pression sur les derniers joueurs vivants, diminuez progressivement la durée des jours : 6 minutes pour le jour 1, 5 minutes pour le jour 2, 4 pour le jour 3 etc. Sans jamais aller en dessous de 2 minutes. Utilisez le compte-à-rebours en ligne sur <https://cmak.fr> avec le mode dégressif.

→ Le policier armé : en début de partie, le policier révèle son rôle. Il est donc un innocent

sûr ! Il connaît l'héritier comme d'habitude. Mais le policier a une arme ! Il peut l'utiliser toutes les nuits, comme les tueurs, pour éliminer un joueur. Bien entendu il reste dans le camp des innocents et doit faire très attention. S'il s'avère, en fin de partie, qu'il a tué un innocent, il perd la partie dans tous les cas !

→ Les tueurs solidaires : impossible, dans cette variante, de se tuer entre voyous. Les tueurs ont interdiction de tirer l'un contre l'autre pendant les phases 2 (ils peuvent tirer sur eux-mêmes en revanche!). Ils agissent en tant que camp (comme les innocents, un tueur est gagnant en fin de partie même s'il est mort, à partir du moment où l'héritier est mort). Mais ce camp ne gagne que s'il ne reste qu'un, et qu'un seul tueur ! Les autres tueurs doivent avoir été abandonnés dans un canot ou tués par un innocent (empoisonneuse, alpiniste, sous-officier...).

→ La servante dévouée : à partir de 10 joueurs, la servante regarde tous les jours une carte « Tir des tueurs ».

## Histoire officielle

*16 décembre 1906, 21h30.*

**Sans pilote – malgré ses demandes lors de son arrivée au port de Kingston – et décidant contre l'avis de ses sous-officiers d'arriver plusieurs heures en avance et donc de nuit, le capitaine H. Brunswig prit seul le pouvoir à bord. Il confondit le phare de Plumb Point avec celui de Port Royal.**

**Le Prinzessin Victoria Luise s'écrasa sur des récifs, malheureusement non cartographiés car provenant d'une activité volcanique trop récente.**

**Aucune perte humaine ne fut à déplorer : les passagers furent secourus le lendemain matin en mettant bout à bout les canots de sauvetage, après le *breakfast* nécessaire et vital à ces sommités mondiales.**

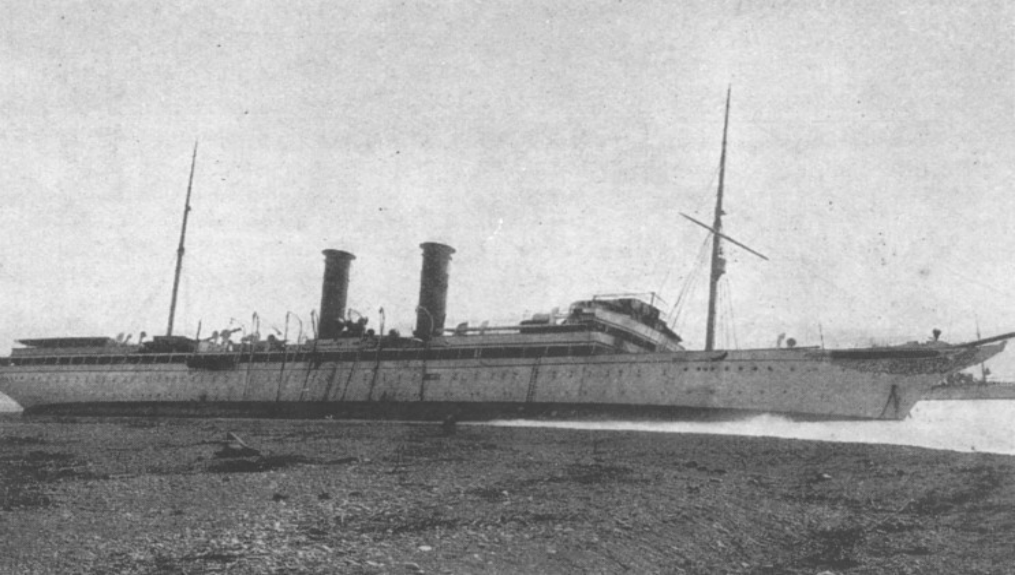
**Pourtant, à peine 10 minutes après l'échouage, le capitaine se retira dans sa cabine et fut retrouvé 2 heures plus tard par le sous-officier Richard Vahsel avec une balle dans la tête. Vahsel décida de traîner le corps jusqu'à la salle de bain pour dissimuler sa mort aux passagers.**

**Un suicide ? C'est du moins ce que raconte l'histoire officielle.**

**Le Capitaine Brunswig sera condamné post-mortem au mois de mai 1907 par l'armée allemande pour manquements graves, notamment le fait de s'être enfermé dans sa cabine.**

**Que s'est-il vraiment passé sur ce luxueux paquebot ?**

## *Le Prinzessin Victoria Luise échoué au port de Kingston*



## **Remerciements**

Je remercie tous les joueurs ayant pris part aux innombrables tests, ratés, essais et autres modifications de ce jeu.

Merci à...

Clara, Carine, Flavie, Aymeric, François, Cédric, Clarisse, Jérémy, Bertrand, Max, Yannick, Cynthia, Christelle, Émilie, Vanessa, Mathieu, Sarah, Mathéis, Cécile, les 2 Fabien et les 2 Muriel, Samah, Claude, Brigitte, Colette, Pascal, Valentin, Romain, et tous ceux que j'oublie dans les amis et cercles de jeu...

La boutique « Aux Dés Trolls » de Gannat (Allier, 03) avec Lionel et Pierrick pour leurs précieux conseils durant les soirées de tests.

La chaîne Youtube « La Meute » avec les vidéos de Raph&Ju très instructives pour les mécanismes du jeu des Loups-Garous de Thiercelieux qui a servi de base à la Croisière Mortelle à Kingston.

Les développeurs des intelligences artificielles qui m'ont permis d'illustrer le jeu : Dall-E, Midjourney, Stablediffusion et Nightcafé

Conception et illustrations : Jean-Guillaume Goy © 2023

<https://cmak.fr>