



LE JEU D'ENQUÊTE

DEATH NOTE
デスノート

CARNET DE RÈGLES



COMMENT L'UTILISER

1. Il faut avoir lu ce manuel pour être en mesure d'expliquer le jeu à d'autres joueurs.
2. À la suite de la lecture de ce manuel, si un point de règle vous semble confus, relisez-le puis faites appel à nous sur les réseaux sociaux.
3. Il n'est pas nécessaire de connaître **DEATH NOTE** pour jouer à ce jeu.
4. Si on souhaite jouer, on respecte l'ensemble des règles de ce manuel, sinon on ne joue pas.
5. Celui qui est en possession de ce manuel est en charge de faire appliquer les règles du jeu.
6. On ne triche pas avec les règles du **DEATH NOTE**.
7. Un joueur peut à tout moment consulter ce manuel.
8. Chaque joueur doit assumer ses actes et s'expose à l'animosité de ses adversaires.
9. L'application des règles ci-dessus doit être respectée au risque de ~~vous faire perdre votre compte~~.



HISTOIRE

Ryuk, un dieu de la mort, a laissé tomber sur Terre le carnet dans lequel il inscrit le nom des personnes devant mourir. C'est **Light**, un étudiant avide de justice, qui fait la découverte de ce **Death Note**, grâce auquel il décide d'éradiquer les criminels. Face à cette multiplication de morts inexplicables, considérées comme l'œuvre d'un pouvoir divin surnommé **Kira**, la police internationale est démunie. En ultime recours, elle demande l'aide de **L**, un détective de génie à l'identité secrète.

Mensonges, meurtres, trahisons... chacun est prêt à tout pour défendre ses intérêts et imposer sa propre vision de la justice, dans cette enquête où tout le monde risque sa vie.

Dans le jeu d'enquête Death Note, chaque joueur incarne un personnage et tente d'accomplir ses propres objectifs ! Incarnerez-vous un **Kira**, **L** ou un des **Enquêteurs** ?

MATÉRIEL

- ① 1 Pion **Ryuk** (à assembler)
- ② 46 Cartes Action
- ③ 25 Tuiles Enquête
- ④ 9 Cartes Rôle
- ⑤ 90 Jetons
 - 52 Pommes
 - 30 Suspensions
 - 8 Rôles
- 4 Aides de jeu



MISE EN PLACE

1. ATTRIBUTION DES RÔLES

→ Mélangez au hasard sans les révéler autant de cartes *Rôle* qu'il y a de joueurs, en incluant obligatoirement **7** et **Light**.

◦ *Exemple* : pour une partie à 5 joueurs, mélangez 5 cartes *Rôle* dont **7** et **Light**.

- ① → Chaque joueur reçoit une carte *Rôle*, prend secrètement connaissance de son personnage et de ses objectifs puis conserve son *Rôle* face cachée devant lui.
- ② → Le joueur avec le *Rôle* de **7** se révèle en posant son *Rôle* face visible devant lui et récupère les 8 jetons *Rôle* qu'il place également devant lui (faces colorées).
Attention : Dans ce jeu et ce manuel, le terme "joueur" exclut celui qui incarne **7**.
- ③ → Les cartes *Rôle* restantes sont mélangées et placées faces cachées au centre de l'espace de jeu, ce sont les *Rôles inactifs*.
◦ *Exemple* : pour une partie à 5 joueurs, 4 *Rôles inactifs* seront en place.



2. PRÉPARATION DES ENQUÊTES

- ④ → Séparez les *Enquêtes* en 5 piles de 5 tuiles, en fonction du numéro au dos des tuiles (1 à 5).
- Mélangez séparément les 5 piles, faces cachées, puis empilez-les en une seule pile dans l'ordre (les 5 en-dessous, les 1 au-dessus) au centre de l'espace de jeu.

3. PRÉPARATION DES ACTIONS

- ⑤ → Mélangez les *Actions* et formez une pioche face cachée.
◦ Si vous êtes moins de 6 joueurs, retirez préalablement les cartes marquées par le symbole (6) présent dans le coin inférieur gauche des cartes.
◦ Lors des premières parties, nous vous invitons à retirer préalablement les cartes n°28 à n°36 (numéro en rouge).
- ⑥ → 1 pioche 5 *Actions*.
- ⑦ → Les autres joueurs piochent chacun 2 *Actions*, en gardent une en main et défaussent l'autre face cachée (la défausse d'une *Action* se fait toujours face cachée).
- ⑧ → Placez le pion *Ryuk* et les jetons *Suspicion* et *Pomme* à portée des joueurs.



BUT DU JEU

Le but de chaque joueur est d'accomplir les objectifs indiqués par son *Rôle*.

Lorsque la partie se termine, chaque objectif accompli par un joueur lui rapporte des points de victoire sous forme des jetons *Pomme*.

La partie se déroule en une succession de 5 manches maximum. À chaque manche correspond une série de 5 tuiles *Enquête* dont le numéro au dos rappelle celui de la manche associée.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

DÉBUT DE MANCHE

Si **1** a encore des *Actions* en main, il doit en donner une au joueur de son choix puis les joueurs jouent leur tour.

TOUR D'UN JOUEUR

En commençant par le joueur à côté de **1** et dans le sens indiqué sur le dessus de la pile *Enquête*, chaque joueur doit regarder secrètement l'*Enquête* du dessus de la pile de la manche en cours puis a le choix entre 2 possibilités :

→ A. Remettre l'*Enquête* sur le dessus de la pile, dans ce cas il pioche une *Action* (cf. page 9).

→ B. Défausser l'*Enquête* face cachée, dans ce cas il ne pioche pas d'*Action*.

Attention : ce choix n'est possible que si l'*Enquête* n'est pas la dernière de la manche en cours.

Le joueur doit annoncer quand il a terminé son tour.

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour, le tour de **1** commence.

TOUR DE **1**

1 révèle l'*Enquête* du dessus de la pile et résout dans l'ordre les étapes suivantes :

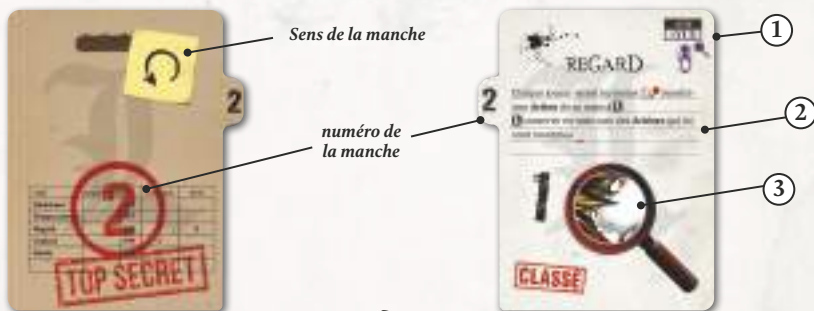
① Si l'icône de **Ryuk** est présente sur l'*Enquête*, **1** attribue une *Suspicion* au joueur en possession du pion **Ryuk**.

② L'effet de l'*Enquête* est appliqué.

③ **1** attribue autant de *Suspensions* qu'indiquées sur l'*Enquête*.

Il les répartit simultanément comme il le souhaite entre les joueurs non révélés.

Une fois l'*Enquête* résolue, toutes les *Enquêtes* de la manche en cours sont défaussées faces cachées (sauf mention contraire sur l'*Enquête*) et la manche suivante peut commencer.





SUSPICIONS

Les *Suspensions* permettent de révéler les *Rôles* des joueurs.

La plupart des *Suspensions* sont attribuées par **1**, mais certains effets permettent aux autres joueurs d'en attribuer.

Les *Suspensions* reçues sont conservées près de la carte *Rôle*.

À tout moment de la partie, si un joueur cumule au moins le nombre de *Suspensions* indiqué dans le tableau ci-dessous, il doit se révéler immédiatement.

4 Joueurs	5-6-7 Joueurs	8 Joueurs
7 Suspensions	6 Suspensions	5 Suspensions

Un joueur révélé défusse toutes ses *Suspensions* et ne peut plus en recevoir, il continue à jouer normalement.

Lorsqu'un *Rôle* est révélé, vous pouvez placer dessus le jeton *Rôle* associé afin de visualiser plus facilement les *Rôles* non révélés restants.



MORT



Si un *Rôle* meurt, il est immédiatement révélé et son jeton *Rôle* est retourné (face).

S'il s'agissait d'un joueur, celui-ci défusse toutes ses *Actions* et ses *Suspensions* retournent dans la réserve.

Un personnage mort et révélé ne peut plus recevoir de *Suspensions* ni être affecté par des effets, il est éliminé de la partie.

Le joueur obtiendra tout de même des *Pommes* en fin de partie pour chaque objectif réussi.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin immédiatement dès que l'une de ces 3 conditions est atteinte :

- **Light** est révélé, l'enquête est résolue.
- 3 *Rôles* sont morts et révélés, l'enquête devient trop dangereuse et la cellule d'enquête est dissoute.
- à la fin de la 5^{ème} manche, **1** meurt sans que **Light** n'ait été démasqué.

Chaque joueur révèle son *Rôle* et gagne des *Pommes* pour chacun de ses objectifs réussis. Un objectif est réussi uniquement si les conditions de celui-ci sont remplies à la fin de la partie.

Une nouvelle partie peut commencer, les joueurs conservent leurs *Pommes* d'une partie à l'autre. Il est recommandé de jouer plusieurs parties pour déterminer le vainqueur (le joueur avec le plus de *Pommes*).

CARTES RÔLE

La carte **Rôle** définit le personnage incarné par le joueur et ses objectifs pour la partie. Un joueur peut à tout moment consulter son **Rôle**, mais il est interdit de révéler son **Rôle** sans qu'un effet ne le demande.



Le détective 24

Points clés :

- Un **Rôle** révélé est retourné face visible, ce qui permet de déduire par élimination les **Rôles** restants.
- Un **Rôle** non révélé reste face cachée et ne peut être regardé ou révélé que par la résolution d'un effet de jeu ou si le **Rôle** reçoit les **Suspensions** nécessaires.
- Un **Rôle inactif** n'est incarné par aucun joueur, la carte **Rôle** est posée au centre de l'espace de jeu.
- Incarner 24 : Personnage particulier aux règles spécifiques (maître du jeu) et seul personnage à se révéler en début de partie.
- Incarner un **Kira** : Personnage dont le **Rôle** au fond rouge mentionne le camp de **Kira** (*Light, Misa* ou *Higuchi*).
- Incarner un **Enquêteur** : Personnage dont le **Rôle** au fond bleu mentionne le camp des **Enquêteurs** (*Yagami, Matsuda, Aizawa, Mogi* ou *Wataru*).



Matsuda - Enquêteur



CARTES ACTION

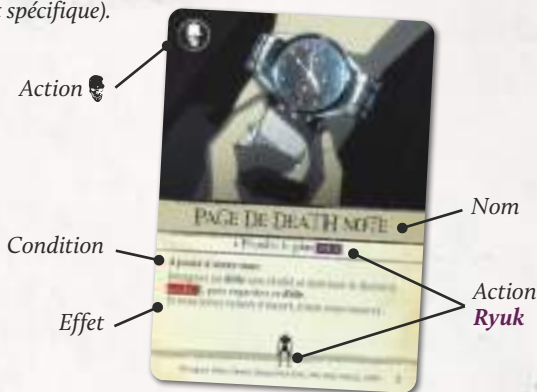
Les cartes **Action** peuvent vous aider à réussir vos objectifs, n'hésitez donc pas à les jouer. Vous n'êtes pas limités au nombre de cartes **Action** en main.

Pour jouer une carte **Action**, il est obligatoire de **respecter la condition indiquée**. Une **Action** jouée est révélée, puis défaussée face cachée une fois l'effet appliqué.



- Si 2 joueurs jouent une **Action** en même temps, les effets se résolvent dans l'ordre de la manche.
- Le début du tour d'un joueur dure jusqu'à ce que celui-ci regarde l'**Enquête** (plusieurs **Actions** peuvent être jouées à ce moment spécifique).

Environ la moitié des cartes **Action** sont des **Actions Ryuk**. Celles-ci vous obligent à prendre le pion **Ryuk** lorsque vous les jouez.

Certains effets font référence aux **Actions** , ce sont les cartes avec l'icône  dans le coin supérieur gauche (Death Note, Yeux de Shinigami...).




Points clés :

- Pas de limite au nombre d'**Actions** en main.
- Pas de limite au nombre d'**Actions** jouées lors d'un tour de jeu.
- Si 2 joueurs jouent une **Action** en même temps, on respecte le sens de la manche pour la résolution des effets de celles-ci.
- N'oubliez pas de prendre le pion **Ryuk** si l'**Action** vous le demande.
- Une **Action** défaussée l'est toujours face cachée.
-  ne peut jamais être ciblé par un effet d'**Action** sauf si celui-ci nomme directement .

PION RYUK

Personne ne possède le pion **Ryuk** en début de partie. Le pion **Ryuk** circule entre les joueurs au fil des **Actions** jouées. Être en possession du pion **Ryuk** a 2 conséquences :

- Qu'il laisse ou défausse l'**Enquête**, le joueur en possession du pion **Ryuk** pioche toujours une **Action**.
- Lorsque  révèle une **Enquête** avec l'icône **Ryuk**, il attribue immédiatement une **Suspicion** au joueur en possession du pion **Ryuk**.

À noter : plus la partie avance et plus les tuiles **Enquête** avec l'icône **Ryuk** sont fréquentes.



**Vous savez maintenant
jouer au jeu d'enquête
Death Note.**

**Les pages suivantes vous
donnent des informations
complémentaires sur
l'utilisation de cartes,
quelques réponses sur
les cas particuliers et
des astuces de l'auteur.**



AIDE DE JEU - LE LEXIQUE

Révéler : montrer une carte ou une tuile à tous les joueurs.

Regarder : prendre une carte ou une tuile et la consulter secrètement, celle-ci est remise à sa place.

Défausser : le joueur place la carte ou la tuile face cachée dans la défausse.

Désigner : pointer du doigt le joueur ou le **Rôle** qui sera affecté par l'effet.

Nommer un Rôle : annoncer à haute voix le nom d'un **Rôle** qui sera affecté par l'effet.

Attribuer des ♣ : le joueur prend, depuis la réserve, le nombre indiqué de jetons **Suspicion** et les donnent au(x) joueur(s) affecté(s) par l'effet.

Voisin : le premier joueur à votre gauche ou à votre droite, en excluant ♣ et les morts. *Les 2 joueurs à côté de ♣ sont donc voisins entre eux... en début de partie tout du moins.*

Objectif supplémentaire : un objectif à prendre en compte en fin de partie, comme s'il était écrit sur le **Rôle** du joueur concerné.

Une main : l'ensemble des cartes **Action** que le joueur a dans sa main.

AIDE DE JEU - LE DÉTECTIVE ♣



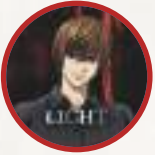
♣

Tirez parti de la moindre information que vous captez. Les cartes que vous donnez sont-elles utilisées ou non ? Qui a défaussé et qui a laissé l'**Enquête** ? Pourquoi un tel a-t-il joué ou non cette carte, et pourquoi a-t-il ciblé ce joueur ? Vous pouvez utiliser les jetons pour représenter les suspects restant autour de la table. Évitez qu'il y ait des morts en donnant vos cartes ♣ en dernier, à des joueurs de confiance.

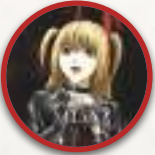
♣ est le **Rôle** le plus difficile, il vaut mieux bien connaître les objectifs des autres **Rôles** pour tirer des conclusions de ce qu'il se passe.

*Plutôt que de mélanger ce **Rôle** avec les autres lors de la mise en place, vous pouvez décider librement de le donner au joueur de votre choix.*

AIDE DE JEU - KIRA



Tant que vous n'êtes pas révélé, vous remplissez forcément vos 2 premiers objectifs. La façon la plus simple de le jouer est de se faire oublier, en espérant qu'un autre joueur attire les soupçons sur lui. Vous pouvez aussi vous faire passer pour un autre *Rôle*, ce qui sera d'autant plus facile si vous pouvez regarder un *Rôle inactif*. Aidez un minimum l'*Enquête* pour amadouer **2**, mais tout en évitant de révéler d'autres joueurs, car plus il y a de joueurs révélés et plus l'étau se resserre. En tant que *Light*, vous avez souvent envie de défausser des *Enquêtes*, faites-le avec parcimonie si vous n'avez pas le pion *Ryuk*, il peut être mal vu d'être le seul à en défausser.



Votre priorité est d'identifier *Light*, ou à défaut d'identifier vos voisins pour les éliminer et vous rapprocher ainsi de *Light*. Si vous êtes révélée et n'êtes pas à côté de *Light*, vous avez meilleur compte de mourir. Vous pouvez jouer de manière très agressive, ce qui aidera *Light* à rester dissimulé ou lui permettra au contraire d'être agressif sans que **2** ne sache lequel des 2 cibler.



Vous devez rester discret pour ne pas être révélé, mais sautez sur chaque occasion d'éliminer *Matsuda*. **2** comprendra ainsi qui vous êtes et détournera son attention de vous. Mais méfiez-vous des autres *Enquêteurs* qui ont un intérêt à vous révéler, comme *Yagami* et *Aizawa*. Laissez passer les *Enquêtes* permettant de révéler ou tuer des *Rôles inactifs*.

AIDE DE JEU - ENQUÊTEURS



Même s'ils ne comptent pas dans vos objectifs, essayez de connaître les *Rôles inactifs* pour savoir combien de *Kira* il reste autour de la table. Soyez direct, même si vous devenez suspect. Plus vite vous êtes révélé et plus vite **2** pourra vous donner des *Actions*.



La mission est simple : un maximum de **2** et un minimum de morts. Essayez d'identifier *Light* pour éviter de le révéler, plus la partie dure longtemps et plus il y aura de joueurs révélés. Vous avez intérêt à vous révéler, mais le plus tard possible pour éviter de vous faire tuer par *Higuchi*, ou même par *Light* voulant se faire passer pour *Higuchi*.



Vous êtes le meilleur allié de **2**, vos *Actions* iront forcément dans son sens. En tant qu'*Enquêteur* le plus utile, vous êtes donc une cible de choix pour les *Kira*. Attendez d'avoir l'occasion de défausser des cartes pour vous débarrasser de celles que vous ne voulez pas jouer.



Les *Rôles inactifs* sont souvent les plus rapides à révéler, surtout en les tuant, mais attention à ne pas tomber sur *Misa* que vous devez protéger.



Vous ne craignez pas d'être révélé. Vous pouvez être agressif mais mieux vaut commencer par révéler les *Rôles inactifs* pour être sûr de ne loupier aucun *Kira* avant de révéler *Light*.

AIDE DE JEU - LES ACTIONS

Les **Actions** sont puissantes dans le jeu car elles peuvent faire mourir un **Rôle**.

Quand une **Action Ryuk** est jouée, le joueur doit immédiatement récupérer le pion **Ryuk**.

1 Death Note - C'est vous qui jouez la carte **Action** prise depuis la main du joueur ciblé, comme si elle était dans votre main. Il faut respecter les conditions de l'**Action** prise pour pouvoir la jouer. Le joueur meurt seulement après que vous ayez complètement résolu l'**Action** que vous lui avez prise, et après que vous lui ayez rendu sa main de cartes. Tant que l'effet du **Death Note** n'a pas fini d'être résolu, le joueur désigné est toujours vivant. La partie continue jusqu'à la fin de la résolution de l'effet du **Death Note**, même si la carte **Action** jouée entre temps occasionne un troisième mort.

2 Page de Death Note - Une carte très dangereuse même pour soi-même. Un **Chantage** sur vous et vous risquez de mourir. Si vous ne comptez pas la jouer, mieux vaut s'en débarrasser rapidement, sinon essayez de connaître l'identité d'un **Rôle inactif** sans le révéler, au cas où... Après avoir vu le **Rôle** ciblé, mais avant que l'un de vous deux ne meure, il est encore possible de jouer un **Faux Death Note**, une **Fausse identité**, **Mise en scène** ou un **Secret défense**.

3 Rem - Vous ne pouvez pas jouer cette carte si vous êtes révélé. Si le joueur ciblé n'est pas révélé, c'est à lui de dire s'il meurt ou non, sans (ou avant de) révéler son **Rôle**. Vous pouvez désigner un **Rôle** révélé, si c'est un **Kira** il ne se passe rien.

4 Partisan de Kira - Vous devez choisir avant de regarder le **Rôle inactif** si vous allez le révéler ou seulement le regarder. Vous pouvez regarder un **Rôle inactif** déjà révélé, même s'il est mort.

5 Alibi - Si le joueur désigné par l'**Alibi** meurt, le joueur bénéficie quand même de la **♣** supplémentaire. Au tour de **♣** si les seuls joueurs encore non révélés ont un **Alibi**, **♣** ne peut pas attribuer de **♣**. Un joueur mort et non révélé peut être ciblé par un **Alibi**.

6 Fouiner - Si vous possédez encore le pion **Ryuk** quand vous défaussez l'**Enquête** vous piochez donc 2 **Actions**, si vous ne l'avez plus vous piochez quand même une **Action**. Si vous jouez deux **Fouiner** dans le même tour, les effets se cumulent, vous piochez donc 2 ou 3 **Actions** en défaussant l'**Enquête**, selon si vous avez le **Ryuk** ou non.

7 Couverture - Celui qui subit l'effet peut toujours jouer des **Actions** de début de tour (**Fouiner** et **Fuite d'informations**), mais elles n'auront aucun effet. Idem s'il joue **Fouiner** et **Fuite d'informations** avant d'être ciblé par une **Couverture**. Si le joueur est sous l'effet d'une **Manipulation**, il ne pioche pas l'**Action** à moins de jouer d'abord une **Action**, jouable en début de tour ou à tout moment, lui permettant de récupérer le pion **Ryuk**.

8 Manipulation - Si ce joueur meurt, la carte est défaussée. Un même joueur peut subir 2 **Manipulations**, ce qui a le même effet que de n'en être affecté que par une seule. Avoir le pion **Ryuk** permet de piocher une **Action** en laissant l'**Enquête**.

9 Destins croisés - Vous ne pouvez pas jouer cette carte s'il reste moins de 2 autres joueurs non révélés. Un joueur mort avec le **Secret défense** ne peut pas être ciblé.

10 Taupe - Si **♣** n'a plus d'**Actions** en main, recevez quand même une **♣**. Vous pouvez jouer la **Taupe** en étant révélé, dans ce cas vous ne recevez pas de **♣**.

11 Se blanchir - Si 2 joueurs différents jouent un **Se blanchir** à la même manche, chacun est protégé de l'effet du **Se blanchir** de l'autre joueur, mais est encore affecté par le sien tant qu'il ne joue pas d'autre **Action** ; les autres joueurs recevront 2 **♣** à la fin de cette manche, mais il leur suffira de jouer une seule **Action** pour ne subir l'effet d'aucun des deux **Se blanchir**. Si un joueur joue lui-même les 2 **Se blanchir**, chaque carte le protège de l'effet de l'autre. L'effet se résout après que **♣** ait attribué les **♣** de l'**Enquête**. **Se blanchir** peut être joué même si **♣** n'a plus d'**Action** à distribuer en début de manche. Un joueur mort avec **Secret défense** est affecté par **Se blanchir**.

12 Découverte - Vous pouvez cibler le joueur possédant déjà le pion **Ryuk**. Très utile pour protéger un autre joueur de la **♣** liée au **Ryuk**, ou au contraire pour s'assurer qu'elle lui soit attribuée.

13 Amnésie - Peu importe que votre ancien **Rôle** et/ou le **Rôle inactif** choisis soient révélés ou non. Si les 2 **Rôles** sont non révélés, vous conservez vos **♣**. Si vous aviez des **♣** et que vous récupérez un **Rôle** révélé, vous devenez révélé et perdez vos **♣**. Si vous étiez révélé et récupérez un **Rôle** non révélé, vous devenez non révélé sans aucune **♣**. Un **Chantage** ne permet pas de vous forcer à jouer l'**Amnésie** si vous n'êtes pas révélé.

14 Enregistrements - Vous pouvez ne défausser aucune **Action** et ainsi ne révéler aucun **Rôle inactif**.

Enregistrements ne compte pas dans le nombre d'**Actions** défaussées. Il est possible de défausser plus d'**Actions** que le nombre de **Rôles inactifs** restants.

- 15 Filature** - Vous pouvez regarder un *Rôle inactif* mort. Si vous regardez un *Rôle inactif* déjà révélé, vous ne pouvez pas le révéler et êtes obligé de piocher une *Action*.
- 16 Fondation de Watari** - La *Fondation de Watari* ne compte pas dans le nombre d'*Actions* défaussées. Vous pouvez ne défausser aucune *Action*. Vous pouvez vous désigner vous-même.
- 17 Mouchards** - Simple et efficace. Un conseil : découvrez au plus vite l'identité d'un joueur qui connaît votre *Rôle*, et d'ici-là considérez qu'il n'est pas votre allié.
- 18 Renoncement** - Vous pouvez jouer le *Renoncement* même si vous n'avez pas de ♠, ou décider d'en perdre 0 ou 1 même si vous en avez plus.
- 19 Présence invisible** - Si le joueur possédant le pion *Ryuk* est déjà révélé, il regarde quand même le *Rôle* d'un voisin.
- 20 Témoignage** - Le joueur qui attribue les 2 ♠ peut se désigner lui-même ou désigner le joueur ayant joué le *Témoignage*. Les 2 ♠ sont forcément données au même joueur. S'il ne désigne pas de joueur, personne ne reçoit de ♠.
- 21 Remaniement** - L'*Enquête Poursuite* n'est pas affectée, car c'est seulement à la fin de la partie que son effet s'applique. Si vous êtes déjà révélé, vous ne pouvez pas prendre 1 ♠ à l'autre joueur, s'il est déjà révélé vous ne pouvez pas lui donner une des vôtres. Un mort non révélé ne peut pas être ciblé.
- 22 Piégé** - Le joueur ne peut pas se montrer son *Rôle* à lui-même, ni à un joueur mort. Si vous n'avez confiance en aucun autre joueur, privilégiez un joueur ayant peu d'*Actions* en main et/ou ayant déjà joué son tour durant cette manche.
- 23 Bureau d'enquête** - Si le joueur ciblé n'a pas d'*Action*, il ne se passe rien. S'il n'a qu'une seule *Action* en main, il la donne à ♣. Il peut se cibler lui-même pour simplement donner une *Action* à ♣.
- 24 Démission** - Si vous êtes déjà révélé, vous pouvez quand même choisir de ne pas remettre l'*Enquête* sur la pile. Vous pouvez jouer la *Démission* à votre propre tour.
- 25 Mise en scène** - Peu importe que votre ancien *Rôle* et/ou le *Rôle inactif* choisi soient révélés ou non. Si les 2 *Rôles* sont non révélés, vous conservez vos ♠. Si vous aviez des ♠ et que vous récupérez un *Rôle* révélé, vous devenez révélé et perdez vos ♠. Si vous étiez révélé et récupérez un *Rôle* non révélé, vous devenez non révélé sans aucune ♠. S'il ne reste aucun *Rôle inactif* vivant, vous ne pouvez pas jouer la *Mise en scène*.
- 26 Accusations** - Si le joueur qui doit recevoir la ♠ est déjà révélé, vous pouvez quand même choisir de ne pas révéler l'*Enquête* défaussée.
- 27 Fausse identité** - La *Fausse identité* empêche seulement la mort du *Rôle* devant mourir, tous les autres effets de la carte ♣ jouée doivent être appliqués avant de jouer la *Fausse identité*.
- 28 Yeux de shinigami** - Le *Faux Death Note* ne protège pas de l'effet en rouge. Même si *Light* doit se révéler en jouant les *Yeux de Shinigami* à cause de la ♠ reçue, la carte est résolue jusqu'à son terme et le *Rôle* ciblé meurt quand même.
- 29 Menace** - La *Menace* reste en jeu tant qu'il reste au moins 2 autres joueurs vivants (hormis vous et ♣) qui n'ont pas joué d'*Action*. L'effet se déclenche immédiatement après que l'un de ces 2 derniers joueurs joue une *Action* ou meurt. La *Menace* est défaussée sans effet si le joueur l'ayant joué meurt avant que l'effet soit résolu.
- 30 Mensonge** - Vous pouvez jouer le *Mensonge* sans mentir sur votre *Rôle*, et appliquer ou ne pas appliquer l'effet comme si vous n'aviez pas joué cette *Action*.
- 31 Chantage** - Si l'*Action* choisie ne se joue pas à son tour, ou n'a pas de cible valable, elle est forcément défaussée. Le joueur jouant le *Chantage* peut être ciblé par l'*Action* qu'il a forcé à jouer.
- 32 Fuite d'informations** - La dernière carte *Enquête* de la manche en cours ne peut jamais être défaussée. Ni le pion *Ryuk* ni la *Manipulation* ne permettent de piocher une *Action* en défaussant la seconde *Enquête*.
- 33 Déballage** - Vous devez désigner un joueur ayant au moins une *Action* en main. Vous êtes obligé de prendre une *Action*. Vous pouvez vous désigner vous-même afin de dévoiler une *Action* de votre main puis la remettre dans votre main.
- 34 Fausse piste** - Vous pouvez nommer votre propre *Rôle*. Les *Rôles* qui gagnent à être révélés, comme *Matsuda*, *Yagami* et *Takada*, font des cibles de choix.
- 35 Secret défense** - Un joueur mort non révélé ne joue plus, défausse sa main et n'a plus de voisins. Il ne peut rien faire d'autre que recevoir ou perdre des ♠, et être révélé. Il ne peut plus faire de choix. Il ne compte pas dans la limite des 3 morts révélés déclenchant la fin de partie tant qu'il n'est pas révélé. En fin de partie, il est quand même considéré comme mort tout en n'étant pas révélé (par exemple si *Matsuda* meurt sans être révélé, en fin de partie *Higuchi* réussit son deuxième objectif, mais pas le troisième).
- 36 Faux Death Note** - Le *Faux Death Note* empêche seulement la mort du *Rôle* devant mourir, tous les autres effets de la carte ♣ jouée doivent être appliqués avant de jouer le *Faux Death Note*. Le *Faux Death Note* ne permet pas de sauver un joueur de la *Menace*, car la *Menace* ne désigne pas de *Rôle*.

aide de jeu - les enquêtes

Retrouvez ici des informations complémentaires sur les Enquêtes ; comment appliquer leurs effets, les avantages ou non à laisser cette Enquête pour **U** ou quelques astuces d'utilisation.

ENQUÊTES N°1

1 Renaissance - Si le joueur désigné est un **Enquêteur** et décide de tuer son **Rôle** pour l'échanger, c'est bien ce joueur qui a tué son **Rôle**, et non **U**. **Yagami**, **Watari** et **Naomi** ont tout intérêt à défausser cette **Enquête**.

2 Confrontation - S'il n'y a pas de **Rôle inactif** non révélé, l'**Enquête** n'a aucun effet. Cette **Enquête** est intéressante notamment pour **Higuchi**, **Aizawa** et **Aiber**.

3 Pacte - Un joueur protégé par un **Alibi** ne reçoit pas de **♣** s'il fait partie du groupe désigné par **U**. Plus il y a de joueurs et plus cette **Enquête** est intéressante pour **U**.

4 Poursuite - L'effet est résolu juste avant que la partie se termine et que chacun comptabilise ses points. Un **Enquêteur** non révélé peut jouer un **Mensonge** est ainsi être le joueur bénéficiant de l'objectif supplémentaire. Un joueur révélé ne peut pas jouer le **Mensonge** pour empêcher son voisin de réussir cet objectif. Si le premier **Kira** non révélé est mort, il ne remplit pas cet objectif puisqu'il n'a pas de voisin.

5 Tactique - Si le joueur se défausse, **U** attribue la **♣** supplémentaire en même temps que celle de base de l'**Enquête**. Un joueur sans **Action** en main ne peut pas se défausser.

ENQUÊTES N°2

6 Déchirure - **U** décide quand déclencher le vote. Tant qu'il ne le fait pas, tous les joueurs peuvent discuter et les votants peuvent se mettre d'accord. Un joueur protégé par un **Alibi** peut être désigné par **U**, mais ne peut pas recevoir de **♣** en conséquence du vote, dans ce cas le deuxième joueur désigné reçoit 0 ou 1 **♣** en conséquence du vote, mais ne reçoit pas les **♣** qui concernaient le joueur protégé par l'**Alibi**.

7 Temps couvert - Si le joueur désigné ne se révèle pas, il ne doit pas dire si c'est parce qu'il ne veut pas ou ne peut pas le faire. Le **Rôle inactif** désigné peut être révélé ou non.

8 Regard - Si aucun joueur n'a de **♣** ou si aucun joueur avec des **♣** n'a d'**Action** en main, il ne se passe rien.

9 Contact - Les **♣** supplémentaires que **U** attribue grâce à **Alibi** empêchent également les joueurs qui les reçoivent de piocher une **Action**.

10 Doute - Si le joueur désigné n'a pas d'**Action** en main ou si aucun n'a joueur n'a exactement 1 **♣**, il ne se passe rien. Une **Enquête** plutôt indulgente pour les **Kira**, mais qui peut s'avérer dangereuse si vous stockez des cartes **♣** en attendant le moment opportun, ou si vous avez des **Actions** rapportant des **♣** que vous n'avez pas jouées.

ENQUÊTES N°3

11 Assaut - L'**Action** défaussée n'est pas forcément une des 2 **Actions** piochées. Si le joueur ciblé se révèle, on considère que c'est **U** qui l'a révélé, car le joueur n'a pas eu le choix.

12 Amour - Si les joueurs désignés meurent ou changent de place, ils conservent quand même cet objectif supplémentaire jusqu'à la fin de la partie. Pour **U**, mieux vaut désigner un duo de **Kira** afin d'éviter d'ajouter des alliés à **Light**. **Yagami** et **Mello** sont également de bonnes cibles.

13 Confession - **U** peut désigner un joueur mort non révélé, comme il ne peut pas faire de choix l'issue est forcément que **U** attribue 2 **♣** supplémentaires.

14 Ami - Si le prochain joueur à jouer une **Action** n'a pas de **♣**, l'effet de l'**Enquête** se résout quand même et personne d'autre ne pourra perdre les 2 **♣**. Avec cette **Enquête**, **U** a plutôt intérêt à concentrer ses 3 **♣** sur un joueur pour le révéler avant qu'il ne les perde.

15 Pari - Si **U** doit donner plusieurs suspicions grâce à un **Alibi**, il choisit laquelle des **♣** qu'il donne permet au joueur qui la reçoit de regarder le **Rôle** d'un voisin. Si le joueur qui reçoit la **♣** n'a pas de voisin non révélé, il ne se passe rien.

16 Décision - *Light* peut encore jouer des cartes si on l'y oblige avec un *Chantage*. *Light* peut se protéger de cet effet en jouant un *Mensonge*.

17 Exécution - Une *Enquête* extrêmement puissante, réfléchissez bien avant de la laisser passer.

18 Allié - [4] doit forcément nommer des *Enquêteurs* parmi ceux de la partie, mais il peut nommer des *Rôles* déjà morts ou révélés. Si le premier *Enquêteur* nommé dans le sens anti-horaire est déjà révélé, l'effet se termine et le deuxième *Enquêteur* n'a pas à se révéler. Un joueur mort avec *Secret défense* doit se révéler comme les autres joueurs si son rôle est nommé par [4].

19 Matsuda - Si *Matsuda* n'est pas dans la partie, [4] attribue forcément 2 ♠. Si un joueur est *Matsuda* mais est mort sans être révélé (*Secret défense*), il se révèle.

20 Expédient - [4] distribue toutes les ♠ accumulées par cet effet en même temps que celle de base octroyée par l'*Enquête*.

21 Performance - [4] est obligé de désigner 2 voisins non révélés, s'il n'y en a pas il ne se passe rien. Un joueur mort non révélé (*Secret défense*) ne peut pas être désigné car il n'a plus de voisin. Un joueur couvert par un *Alibi* peut échanger ses ♠.

22 Conduite - Toutes les ♠ sont reçues simultanément par tous les joueurs concernés. Puis [4] attribue la ♠ octroyée par l'*Enquête*. L'*Enquête* idéale pour *Watari* et *Wedy*, une plaie pour *Light* et *Aiber*.

23 Frénésie - Si [4] bénéficie d'une ♠ supplémentaire grâce à un *Alibi*, il doit l'attribuer au même joueur auquel il attribue les 3 ♠ de l'*Enquête*.

24 Résurrection - S'il n'y a plus de *Rôle inactif* vivant, cette *Enquête* n'a pas d'autre effet que la ♠ qu'elle octroie à [4]. [4] désigne les joueurs encore vivants un par un, dans l'ordre de son choix. Si un joueur atteint la limite de ♠ et doit se révéler, il le fait immédiatement, avant de continuer de résoudre l'effet de l'*Enquête*. Si *Light* est révélé au cours de la résolution de l'effet, la partie s'arrête immédiatement.

25 Silence - Si un *Rôle* non révélé est tué, c'est le joueur l'ayant désigné qui est considéré comme l'ayant révélé, et non [4].

” J'ai peut-être échoué mais ma mort
ne mettra pas fin à l'enquête.

J'ai tout préparé et la relève est déjà prête
à prendre le relais.

Examinez tous les éléments à votre
disposition pour continuer l'enquête. ”

L



REMERCIEMENTS

Merci à tous les membres de Yoka pour leur implication, Nicolas Badoux, Vincent Joassin, Cédric Szydowski, ainsi qu'au support de l'équipe de Tsume. Je remercie chaleureusement les nombreux testeurs qui ont participé à des centaines de parties durant 5 ans, et notamment Alexis Lessart, Julien Labaume, Mathieu Berthet, Nicolas Olivier, Frédéric Deveneta, Aurore Babad, Nicolas Chalamel, Juliette Brunand, Stephen Rivière, Sébastien Ribière, Yanavuth Suos, Guillaume Lefebvre, Thomas Chevrier, Patrick, Arnaud, Aurore V, Iléana, David, Stéph, Kevin, Jef, Ming, Renaud, Yap et tous les autres testeurs de la ProtoZoneMAX. *Désolé d'avoir écrit vos noms dans ce carnet...*

Auteur : **Maxime Babad**

Publié par Yoka By Tsume, une marque de Tsume SA.

©Tsume Art. All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.

©Tsumumi Ohba, Takeshi Obata/SHUEISHA, VAP, MAD HOUSE, DNDP





CONSEILS

- N'hésitez pas à jouer vos cartes *Action*, sinon **L** aura beaucoup de mal à tirer des conclusions de vos actes.
- Recevoir des *Suspensions* n'est pas forcément négatif, tout dépend des objectifs de votre *Rôle* et de votre bluff.
- Si vous êtes un **Kira**, restez impassible et regrettez simplement le temps perdu à vous suspecter plutôt que le vrai coupable.
- **L** ne pourra pas révéler tout le monde, il devra rapidement faire des choix.
- **L** est un *Rôle* difficile à jouer, il nécessite de bien connaître les autres *Rôles* et leurs objectifs pour tirer des conclusions de ce qu'il se passe. Plutôt que de mélanger ce *Rôle* avec les autres lors de la mise en place, vous pouvez décider librement de le donner au joueur de votre choix.
- *Light* peut paraître difficile à jouer car il a peu d'alliés. Il faut tirer partie des contradictions entre les objectifs des différents *Enquêteurs*. Attirez l'attention sur les *Rôles* qui ne veulent pas être révélés, miser sur *Matsuda*, *Higuchi* et *Yagami* qui n'ont pas d'intérêt à ce que vous soyez révélé tant qu'ils n'ont pas atteint leurs propres objectifs. Évitez de tuer trop rapidement des *Rôles*, à moins de ne vous faire passer pour *Misa*, *Higuchi* ou *Aizawa* qui n'ont pas peur de se salir les mains.

