



*Des Invités Un Meurtrier
Une Enquête*



Un jeu de Nicolas Castaing



4 à 8 joueurs
À partir de 12 ans
20 à 40 mn

Auteur : Nicolas Castaing

" La neige dehors nous isole du monde extérieur, les autres Invités et moi. Soudain, un hurlement...

Je me précipite, mais trop tard. Par terre, étendu sur le sol de la Suite Bleue, gît le corps inanimé de Lord Hamilton, notre hôte...

Je me relève lentement, dévisageant les autres invités, et me promets que je ne serai pas le prochain..."

Le principe de Huis Clos est simple : Vous êtes invités dans un manoir coupé du monde extérieur. Parmi vous se cache un Meurtrier.

Le seul moyen d'échapper à une mort certaine : s'improviser détective et démasquer le Meurtrier avant qu'il ne soit trop tard...

CONTENU

- 8 cartes "Personnage"
- 8 cartes "Suspect" (dont 1 carte "Meurtrier" et 7 cartes "Innocent")
- 7 cartes "Lieu"
- 8 cartes "Accusation"
- 8 pions "Personnage" (correspondant aux 7 Invités et au majordome)
- 39 cartons "Indice" (dont 7 cartons "Arme du crime" et 4 Indices appartenant à chaque personnage)
- 1 Urne (la Boîte de jeu)
- 1 règle de jeu

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Huis Clos est un jeu d'ambiance où vous devez faire preuve d'intuition, d'attention et de perspicacité pour remporter la partie.

Si vous êtes Innocent, menez votre Enquête afin de déceler des comportements suspects et récupérez les Indices des personnages que vous soupçonnez.

Si vous êtes Le Meurtrier, prenez soin de ne pas éveiller les soupçons et récupérez un maximum d'Armes du crime afin d'éliminer tous les autres Personnages.

Le dialogue est une des clés essentielles de Huis Clos. Bluffer, mentir ou alors faire part de ses réflexions sont indispensables pour sortir vainqueur.

BUT DU JEU

Un "Innocent" doit réussir à démasquer le Meurtrier en l'accusant ou survivre jusqu'à la fin de la partie.

Le "Meurtrier", doit réussir à tuer tous les Personnages présents, en utilisant les différentes Armes du crime du jeu correspondant aux Lieux (à 1 Lieu correspond 1 Arme du crime), sans se faire démasquer.

A Huis Clos, il n'y a pas de victoire de groupe. Un seul vainqueur : un Innocent ou le Meurtrier.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsque:

- Le Meurtrier a été accusé par un Innocent
- Tous les Innocents sont morts
- Le Meurtrier est mort (Cf. Cas particulier)

S'il ne reste plus que 2 joueurs dans la partie, on passe à La Confrontation (Cf. Cas Particulier)

PRÉPARATION

1) Chaque joueur choisit une carte Personnage, la dépose, face visible, devant lui et récupère le pion correspondant. Il incarnera ce Personnage.

2) On constitue une pioche de cartes Suspects. Il doit y avoir autant de cartes Suspects qu'il y a de joueurs et la carte Meurtrier doit obligatoirement être présente.

Chaque joueur en pioche une, la regarde secrètement, et la dépose face cachée devant lui. Chaque joueur saura ainsi, s'il est Innocent ou Meurtrier, mais ignorera ce qu'il en est des autres.

3) On dispose aléatoirement les 7 cartes «Lieu» sur la table. On mélange puis on dépose, faces cachées, 9 Indices sur le Lieu "La Suite Bleue": 8 Indices (1 Indice par Personnage du jeu complet, même ceux qui ne sont pas représentés par un joueur) + l'Arme du crime "Corde".

5) Tous les Indices restants sont mélangés, puis disposés faces cachées sur les 6 autres Lieux (5 cartons Indices par Lieu). On utilise toujours la totalité des cartons «Indice» du jeu.

6) On distribue à chaque joueur une carte Accusation.

INITIALISATION DU 1ER TOUR DE JEU

Le joueur le plus âgé, débute le 1er Tour de jeu. Chaque joueur place son pion "Personnage" dans la Suite Bleue: Les joueurs découvrent avec effroi le cadavre de Lord Hamilton étendu sur le sol, étranglé par une corde. Chaque joueur (en commençant par le joueur qui débute le Tour de jeu) choisit secrètement, dans la Suite Bleue, 1 indice. Le dernier joueur à récupérer un Indice, repose, faces cachées, le ou les Indices non récupérés dans la Suite Bleue. La partie peut commencer...

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie est constituée d'un nombre de Tours de jeu, égal au nombre de joueurs x 2.
Exemples : 8 Tours de jeu pour 4 joueurs; 12 Tours de jeu pour 6 joueurs, etc.

Le joueur qui débute un Tour de jeu, doit obligatoirement avoir en sa possession l'Urne (la Boîte de jeu).
Un Tour de jeu comporte 2 phases:
- l'Enquête
- la Résolution du Meurtre

ENQUÊTE

L'un après l'autre, chaque joueur mène sa propre Enquête. Le Joueur qui Enquête, peut alors réaliser l'une des 3 actions suivantes :
- Fouiller un Lieu
- Echanger de Force un Indice
- Accuser un Personnage

Fouiller un Lieu

Dans ce cas il voit tous les indices présents dans le lieu et doit obligatoirement en récupérer un.
Le joueur a alors la possibilité de Détruire un Indice gratuitement (Cf. Détruire un Indice).

Echanger de force un Indice avec un autre joueur

Dans ce cas il donne l'indice de son choix et en récupère un au hasard dans la main du joueur "victime".
L'échange n'est possible qu'à partir du moment où l'on a 3 indices en main.

Accuser un personnage

Seulement si l'accusation est possible.

Une fois par Tour de Jeu, les joueurs peuvent Observer le Personnage qui mène son Enquête.
Dans ce cas, ils prennent connaissances de l'Indice qu'il récupère d'un Lieu (Fouiller un Lieu) ou de la main d'un joueur (Echanger de Force un Indice).

RÉSOLUTION DU MEURTRE

Une fois que tous les joueurs ont mené leur Enquête, on passe à la Résolution du Meurtre : Un Crime a-t-il été commis ?
L'un après l'autre, les joueurs vont glisser secrètement un Indice de leur main dans l'Urne.
C'est dans cette phase que le Meurtrier va pouvoir tuer, en glissant une arme du crime dans l'Urne.
Une fois que tous les joueurs ont déposé leur Indice dans l'Urne, le joueur qui a débuté le Tour de jeu, résout le Meurtre, en ouvrant la Boîte de jeu et en dévoilant à tout le monde, les Indices joués.
Un ou plusieurs Personnages peuvent mourir à cet instant de la partie.
Un Tour de jeu se termine, une fois la phase de Résolution du Meurtre accomplie.

Le joueur qui débute le Tour de jeu suivant, est celui qui se trouve à la gauche du joueur ayant débuté le Tour de jeu précédent : l'Urne change alors de main.

CONSTITUTION DE LA MAIN D'UN JOUEUR

Un joueur ne doit pas posséder plus de 3 Indices dans sa main.

Le Meurtrier peut posséder jusqu'à 3 Armes du crime dans sa main.

Un Innocent ne doit pas avoir plus d'1 Arme du crime en main, sauf exception (cf. Cas Particuliers).

PHASE ENQUÊTE

Le joueur qui mène son Enquête a l'obligation de déplacer son Pion Personnage vers un nouveau Lieu.

Une fois arrivé à destination, il doit choisir parmi l'une de ces 3 actions :

FOUILLER UN LIEU

Le joueur regarde les Indices présents dans le Lieu et récupère dans sa main un Indice de son choix, puis dépose, faces cachées, les Indices restants dans le Lieu fouillé.

Lorsqu'il Fouille un Lieu, si le joueur a 3 Indices en main, il peut soit :

- Echanger un des Indices de sa main contre un Indice présent dans le Lieu fouillé
- Prendre un Indice présent dans le Lieu fouillé et décider de détruire un des quatre Indices de sa main (Cf. Détruire un Indice).

S'il ne reste plus aucun Indice dans un Lieu, le dernier joueur à quitter cette pièce, ferme celle-ci définitivement en retournant la carte Lieu en question.

Détruire un Indice

Il s'agit de retirer définitivement du jeu 1 Indice de sa main.

Au cours d'une même Enquête on ne peut détruire qu'1 seul Indice.

Les Indices doivent être défaussés faces visibles, devant le joueur.

Dans une partie, un joueur peut détruire au maximum 3 Indices.

Un joueur ne doit pas détruire :

- Les Indices appartenant à son Personnage
- Les Armes du crime.

ECHANGER UN INDICE

Le joueur déplace son pion Personnage sur le Lieu dans lequel se trouve le joueur « victime » choisi.

Il doit piocher au hasard dans la main de sa victime 1 Indice, et lui donne en contrepartie 1 Indice de sa main, qu'il choisit.

ACCUSER UN PERSONNAGE

Un joueur peut Accuser un Personnage dès que le nombre de Tours de jeu est égal au nombre de joueurs +1.

Exemple: à 4 joueurs, l'Accusation est possible dès le 5ème tour, etc.

Pour pouvoir Accuser un Personnage, il faut remplir 3 conditions:

- Se déplacer dans le Lieu où se trouve Le Personnage que l'on souhaite Accuser.
- Détenir un Indice appartenant au futur Accusé.
- Détenir une carte Accusation.

Lorsque l'Accusation est portée, le Personnage accusé, doit obligatoirement dévoiler, à tous les joueurs, sa carte Suspect. Deux cas sont envisageables:

1er cas : Si l'Accusation est juste, le Meurtrier est démasqué et l'accusateur remporte la partie.

2nd cas : Si l'Accusation est fausse, l'Indice utilisé est définitivement retiré du jeu et le joueur Accusé récupère la carte Accusation de l'Accusateur. La partie continue pour les deux joueurs.

A son tour d'Enquête, un joueur ne peut Accuser qu'une seule fois.

Observer

Chaque joueur dispose d'une seule Observation par Tour de jeu, qu'il peut faire pendant qu'un autre joueur mène son Enquête.

Pour Observer, il faut être présent dans le même Lieu que le joueur qui mène son Enquête.

L'Observation doit impérativement être annoncée, avant que le joueur qui mène l'Enquête récupère un Indice.

Le joueur qui mène son Enquête peut être Observé par plusieurs joueurs.

L'Observation permet de connaître l'Indice récupéré par le joueur qui mène l'Enquête.

Le joueur qui a mené son Enquête doit alors montrer secrètement aux joueurs qu'ils l'ont Observé, l'Indice qu'il vient de récupérer.

PHASE DE RÉOLUTION DU MEURTRE

Une fois que tous les joueurs ont menés leur Enquête, ils doivent déposer, les uns après les autres, face cachée, 1 Indice de leur main dans l'Urne.

C'est le joueur qui a débuté le Tour de jeu, qui glisse le premier Indice dans l'Urne.

Un Innocent peut, s'il le désire, glisser une Arme du crime dans l'Urne à condition de ne tuer aucun Personnage (donc, faites attention au lien qu'il y a entre une Arme du Crime et son Lieu).

Le Meurtrier peut mettre dans l'Urne, l'Arme du crime de son choix, afin de tuer un ou plusieurs Personnages.

Le Meurtrier ne peut pas se suicider.

Une fois que tout le monde a glissé son Indice dans l'Urne, le joueur qui a débuté le Tour de jeu, ouvre la Boîte de jeu et dévoile les Indices joués. 2 cas sont possibles :

1er cas : Si aucune Arme du crime n'est présente, les joueurs récupèrent les uns après les autres, 1 Indice de leur choix, parmi les Indices joués, en commençant par le joueur qui a débuté le Tour de jeu.

2nd cas : Si une Arme du crime est présente, le ou les Personnages se trouvant dans le Lieu correspondant à l'Arme, meurent en dévoilant leur carte Suspect.

Exemple : si le Tisonnier a été placé dans l'urne, tous les Personnages présents dans le Salon décèdent.

Les morts déposent, faces cachées, tous les Indices de leur main, sur le Lieu du crime.

Les uns après les autres, les joueurs encore en vie récupèrent 1 Indice, parmi les Indices joués dans l'Urne (L'Arme du crime peut également être récupérée).

Le dernier joueur à avoir récupéré 1 Indice, dépose faces cachées, les Indices restants dans le Lieu du crime.

CAS PARTICULIERS

UN INNOCENT POSSÈDE PLUS D'1 ARME DU CRIME EN MAIN & MORT DU MEURTRIER

Lors d'un Echange Forcé, il peut arriver qu'un Innocent se retrouve en possession de 2 Armes du crime ou plus (vraiment en cas de malchance totale). Deux possibilités se présentent au joueur qui se retrouve dans ce cas :

1) Le joueur Innocent n'a pas encore joué à ce Tour :
- Il doit se rendre dans le Lieu le plus fourni en Indices
- Il doit Fouiller le lieu sur lequel il vient d'arriver et profiter de l'occasion, pour Echanger l'Arme du crime en trop dans sa main, contre 1 Indice présent sur le Lieu.

2) Le joueur Innocent a déjà joué à ce Tour. Deux cas sont possibles :

a) Il a en sa possession 2 Armes du crime et 1 Indice : Lors de la phase de Résolution du Meurtre, il doit déposer secrètement dans l'Urne soit son unique Indice qui n'est pas une Arme du crime, soit 1 Arme du Crime à condition qu'elle ne tue personne (donc, faites attention au lien qu'il y a entre une Arme du Crime et son Lieu).

b) Il n'a en sa possession que des Armes du crime (pas de bol) : Lors de la phase de Résolution du Meurtre, il doit déposer secrètement dans l'Urne, l'Arme du crime qui tuera le moins de Personnages, si possible aucun.

Dans le cas où un Innocent tue, il aide le Meurtrier, et a sur la conscience la mort d'autres Innocents. Toujours dans ce cas, il est techniquement possible qu'un Innocent tue le Meurtrier. Cette démarche volontaire du joueur Innocent n'a pour seul effet que de donner la victoire au Meurtrier (Il emporte dans sa tombe ses lourds secrets).

LA CONFRONTATION

Lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs dans la partie :

- L'Innocent devient alors un Meurtrier, pour survivre. Tous les points de règles concernant le Meurtrier s'appliquent également à l'Innocent.

- Les Accusations ne sont plus possibles, elles ne servent plus à rien, chacun connaissant le statut de l'autre.

- On peut toujours Fouiller un Lieu ou Echanger un Indice.

- L'Observation n'est plus possible.

De plus, chaque joueur a de nouvelles obligations :

- Le joueur qui a la main doit impérativement Détruire un des Indices présents dans le Lieu Fouillé (donc plus de limitation de Destruction d'Indices).
- S'il quitte un Lieu vide d'Indices, il ferme obligatoirement ce Lieu derrière lui.

Le premier à tuer l'autre remporte la partie.

QUELQUES PISTES POUR JOUER UN INNOCENT ?

1) Réduire son faisceau de suspects au fur et à mesure de la partie est un bon moyen pour découvrir le Meurtrier. L'une des solutions pour y parvenir est de suivre votre principal suspect. Dans ce cas, s'il s'agit du Meurtrier, vous ne mourrez pas, étant donné que le Meurtrier ne peut se donner la mort.

2) Déposer consciemment une Arme dans un Lieu peut permettre de se rendre compte d'un comportement suspect lorsqu'un Personnage Fouille le Lieu en question.

3) Un regroupement trop important de Personnages dans un même Lieu est fortement déconseillé. En effet si une Arme correspondant à ce Lieu venait à sortir lors de la phase de Résolution du Meurtre, tous les Personnages présents connaîtraient une fin tragique.

4) Certains Innocents tenteront d'attirer les soupçons sur eux afin de pouvoir récupérer 1 carte Accusation supplémentaire.

QUELQUES PISTES POUR JOUER UN MEURTRIER ?

1) Le Meurtrier doit tuer pour gagner. De plus, il n'y a que 7 armes dans tout le jeu. Dans ces conditions, lorsque l'occasion de tuer se présente, il ne doit pas se priver.

2) Il doit profiter du fait que les Innocents ne peuvent pas Accuser pendant un certains nombres de Tours de jeu pour tuer. Le Meurtrier doit en priorité penser à tuer plutôt qu'à se protéger.

3) Si un Innocent connaît l'identité du Meurtrier (et que le Meurtrier sait qu'il sait), 2 possibilités s'offrent au Meurtrier :
- Tuer en priorité cet Innocent (sous peine que sa culpabilité ne fasse plus aucun doute)
- Ne pas le tuer et récupérer un maximum d'Indices appartenant à son Personnage

4) Dans un Tour de jeu, si le Meurtrier est le dernier à mener son Enquête, il a alors un avantage considérable sur les autres joueurs. En effet, tous les joueurs ont joués sauf lui.

CONSEILS DE JEU

Chaque joueur incarne un Personnage. Il est donc fortement conseillé d'interpréter autant que possible son rôle. Très vite, des répliques désopilantes fuseront, mensonges et suspicions se multiplieront.

De toute façon, personne n'est obligé de dire la vérité...

Les joueurs doivent communiquer entre eux. C'est essentiel pour l'ambiance de la partie mais également pour réussir à démasquer Le Meurtrier et obtenir de l'information par le biais du dialogue avec d'autres joueurs.

L'ambiance d'une partie de Huis Clos repose essentiellement sur les performances du Meurtrier.

BACKGROUND DES PERSONNAGES

Voici quelques exemples de personnages, libre à vous de les utiliser ou d'en inventer.

Dr Lecomte : Brillant psycho pathologiste de renom international, le Dr Lecomte semble avoir pris la décision de se retirer peu à peu du milieu médical, victime d'une récente attaque cardiaque. Son vieil ami Lord Hamilton l'a convié à prendre quelque repos dans son manoir.

Juge Williams : Équitable et droit, le juge Williams a acquis une célébrité nationale à la suite de son verdict impartial au cours du procès de l'affaire dite de «l'Écorcheur du Sussex». Son vieil ami, Lord Hamilton, victime de lettres de menace, l'a prié d'enquêter à ce sujet.

Lady Borrow : Veuve depuis plus de trente ans, riche, on lui attribue une liaison secrète avec Lord Hamilton, et ce depuis de nombreuses années. Sa présence au sein du manoir n'étonne plus personne.

Georges : Majordome dévoué dont le seul vice pourrait être une légère attirance pour la boisson, il est depuis toujours au service de Lord Hamilton. Son père était déjà un serviteur de la famille, et le père de son père, et le père de celui-ci avant lui...

Thomas Eddington : Écrivain maudit, Mr. Eddington a connu son heure de gloire lors de la sortie de son recueil de nouvelles «La Passion conduit toujours en Enfer», mais fut par la suite accusé de plagiat et dut quitter les salons londoniens qu'il affectionnait tant. Étonnamment, Lord Hamilton l'a engagé afin d'écrire ses mémoires.

Inspecteur Worms : Fin limier de Scotland Yard, l'inspecteur Worms s'est illustré lors de l'affaire dite de «l'Écorcheur du Sussex». Sans lui parler de Lord Hamilton, le juge Williams lui a demandé de l'aider à débusquer l'auteur de mystérieuses lettres de menace.

Sir Puddingham : Oisif dans l'âme, riche héritier d'une des plus anciennes familles du Northumberland, Sir Puddingham passe le plus clair de son temps dans les salons aristocratiques ou les maisons de libertinage londoniennes. Lord Hamilton apprécie sa présence qui lui rappelle sa folle jeunesse.

Miss Peely : Infirmière diplômée depuis peu, Miss Peely veille sur Lord Hamilton à plein temps. Ce dernier ne souffre d'aucun autre mal que la vieillesse, mais apprécie la présence de cette jeune beauté à la moue boudeuse et à la démarche lascive.

REMERCIEMENTS

L'auteur tiens tout particulièrement à remercier les personnes sans qui Huis Clos n'existerait pas aujourd'hui:
Renaud Boclet, Agnès Boclet, Bénédicte Weller, Robin Boclet, Stéphane Adamiak, Fabrice Lamidey, Guillaume Reiss, Stéphanie Ségas, Stéphane Lange, Florrent et Valérie et Rody.
"Merci à vous tous."

CONTACT

pLe 7ème Cercle
60, rue du Hâ
33000 Bordeaux
Tel : 05 56 44 74 99

E-mail de l'auteur : n.castaing@wanadoo.fr
E-mail de l'éditeur : info@7emecercle.com

© 2004; Le 7ème Cercle