

Le combat des assassins



Jeu de Killer pour 10 à 100 joueurs
à partir de 15 ans

Scénario écrit par Olivier Bourgeois
©2000-2003 Tchernobyl Pictures

Saurez vous survivre dans ce monde ?

Contenu du CDROM

- Concept
- Livret de règles pour les joueurs
- Livret de règles détaillées pour l'organisateur
- Modèle de document : acte de décès
- Modèle de document : ordre de mission
- Modèle de document : carnet du jour
- Liste des armes autorisées
- Procédures à suivre
- Conseils à l'organisateur
- Cette liste

Dans le CDROM vous trouverez un pack complet d'organisation, avec les règles détaillées du jeu, les explications et aides d'organisation, et bien sûr des modèles de documents prêts à imprimer pour vos joueurs (ordre de mission, etc.).

Avec ça, vous serez paré pour réussir ! Notre CDROM est compatible PC et MAC.

Félicitations !

Félicitations ! Vous avez acheté ce CDROM Tchernobyl Pictures « Le combat des assassins » et nous vous en remercions.

Nous avons fait notre maximum pour rendre ce CDROM facile à utiliser et aussi complet que possible. Vous êtes maintenant en possession de la clef pour réussir l'organisation de votre propre kill.

Descriptif du jeu Tchernobyl Pictures "le combat des assassins"

Difficulté : faible

Nombre de joueurs : 10 à 100

Nombre d'organisateurs : 1 par tranche de 20 joueurs

Durée du jeu : 1 jour par tranche de 10 joueurs

Age minimum : 15 ans

Il est important de s'assurer que la majorité des joueurs est située dans une tranche d'âge assez homogène, et que les joueurs ont réellement envie de jouer. Il n'est pas une bonne idée d'imposer le jeu, car il perdrait alors beaucoup de sa saveur.

De plus, pour une première organisation du jeu, nous vous recommandons de rester dans une quantité de joueurs limitée à une vingtaine par exemple, ce qui vous donnera une première approche du jeu et de ses mécanismes. En effet, et malgré tous nos efforts pour rendre ce dossier aussi précis et complet que possible, rien ne vaut l'expérience du jeu.

Pour votre première expérience, faites-vous aider d'une ou deux personnes de confiance : il vaut en effet mieux avoir trop d'organisateurs que pas assez, car la logistique du jeu est essentielle pour sa bonne dynamique et donc sa réussite.

Attention au piratage

Si ce CDROM a été piraté ou vous est fourni par autrement que directement par Tchernobyl Pictures, contactez-nous immédiatement. Sachez vous êtes en infraction grave.

Nos coordonnées figurent plus loin dans ce document.

C'est quoi un killer ?

Le KILLER est un jeu de groupe, qui se déroule souvent dans le cadre d'une école, d'un centre de vacances ou d'une entreprise.

Le principe en est le suivant : **chaque joueur endosse le rôle d'un tueur à gages, et chaque tueur a pour cible un autre joueur.**

Lorsqu'un joueur est tué, son assassin récupère son ordre de mission et la reprend à son compte. Le gagnant est le dernier tueur en vie.

Bien évidemment, il n'est pas question de vrais meurtres : on s'assassinera donc à coup de pistolet à eau, pétard dans un tiroir simulant une bombe, ou tout simplement à la banane (poignard).

La condition pour réussir un meurtre est la suivante : il ne doit pas y avoir de témoins, tout au moins aucun joueur « vivant » : les morts ne parlent pas.

De plus, on n'a pas le droit de tuer à tout va : un assassin qui tue une autre personne que sa cible perd d'office.

Ce genre de jeu crée vite une sensation de psychose dans les locaux, et peut s'élargir si on autorise les meurtres en dehors des heures de travail. Toutefois, il faut bien garder à l'esprit qu'on ne peut tuer devant témoins : vous pouvez donc aller en réunion sans risques ! De plus, pour éviter les débordements, un certain nombre de règles sont fixées (voir plus loin).

L'intérêt de la formule KILLER est **la simplicité de ses règles** et de sa mise en place. On tient en général un tableau affiché des décès afin de tenir tous les joueurs au courant. On peut corser le jeu en ne donnant qu'une description simplifiée de la cible au lieu de son nom : il faudra donc l'identifier avant de la tuer...

Le Combat des Assassins™

Vous souhaitez organiser un Killer, ce CDROM vous donne tous les éléments dont vous aurez besoin.

Notre formule Tchernobyl Pictures Killer : le combat des assassins™ est très simple à gérer et à organiser, franchement amusante, complètement paranoïaque, ce jeu vous plaira par sa facilité de mise en place et sa souplesse (de 10 à 100 joueurs !).

Le combat des assassins est un killer dans l'ambiance d'un règlement de comptes entre triades mafieuses. Chacun est cible, chacun est assassin.

Un seul survivra.

Objectifs et ambiance

L'objectif d'un killer est d'apprendre à se connaître, faciliter les relations et accélérer la découverte mutuelle au sein d'un groupe. Dans une ambiance de doutes et de soupçons sur décor de triades, vos amis ou collègues seront étonnés de ce jeu original et facile à jouer.

Bien entendu, l'ambiance doit rester ludique. Il faudra prendre toutes les précautions pour qu'aucune action ne soit réalisée sous la contrainte ou avec violence.

Pour éviter toute dérive, il est donc essentiel de vous conformer aux règles du jeu et d'informer clairement et explicitement aux joueurs :

- qu'il s'agit d'un jeu
- qu'ils doivent absolument respecter les règles du jeu
- qu'ils peuvent toujours vous contacter en cas de besoin.

En effet, en tant qu'organisateur vous êtes de facto l'arbitre du jeu et le garant moral du respect des règles de sécurité.

L'objectif étant d'apprendre à se connaître, il faut bien entendu vous faire connaître de tous les joueurs et ne laisser aucun doute sur votre fonction d'arbitre neutre.

Les règles du jeu

Le killer est un de ces nombreux jeux dont il existe de multiples variantes. Dans « le combat des assassins », nous avons choisi un certain nombre de règles que nous avons testé plusieurs fois et qui donnent un excellent résultat.

Ces règles ont été améliorées et adaptées afin de permettre à un plus grand nombre de joueurs de jouer ensemble. Elles ont également été simplifiées pour privilégier l'aspect ludique du jeu.

Il vous est toujours possible d'adapter les règles du jeu à votre besoin spécifique, mais vous ne devez pas vous en éloigner trop au risque de dénaturer le jeu et de le rendre fade et insipide, car l'équilibre est fragile.

Matériel

Pas besoin de dés, pas besoin de plateau de jeu. Les joueurs n'auront besoin de rien sauf d'une arme, qu'ils devront fournir eux-mêmes (voir plus loin).

L'organisateur

L'organisateur n'est ni assassin, ni victime.

L'organisateur est juste et neutre.

Les joueurs doivent lui rendre compte de votre avancement à chaque meurtre réussi et au moins une fois tous les deux jours.

Il peut aider les joueurs qui ont du mal à avancer dans le jeu, mais il ne peut pas les ressusciter (sauf cas particuliers) !

C'est l'organisateur qui jugera si l'action qu'un joueur a décidé d'entreprendre est réalisable ou pas.

Le rôle de l'organisateur est également d'entretenir le suspense tout au long du jeu, par le biais d'un journal rapportant régulièrement les actions commises (carnet du jour).

Assassin ou victime ?

Chaque joueur est un tueur à gages à la solde d'une triade (l'organisateur). Chaque tueur a un autre tueur pour cible, et un seul. L'objectif est de tuer sa cible avant d'être tué soi-même. Lorsqu'on a tué sa cible, on reprend son contrat à son compte et on a donc une autre cible. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un seul tueur soit encore en vie ou que le délai imparti soit écoulé.

En fait, chaque joueur est à la fois cible (donc potentiellement une victime) et assassin. Dès qu'un joueur est tué, la partie est terminée pour lui.

Parler et mentir

Durant la partie, les joueurs ont la possibilité de discuter entre eux, mais ne sont pas tenus de dire la vérité, sauf pour leur identité : si un joueur demande à un autre son nom, il est tenu de répondre sans mentir. Comme on le verra plus loin, il y a d'autres façons de se protéger.

Qui tuer ?

On n'a pas le droit de tuer une autre personne que sa cible. En cas d'erreur, il faut prévenir immédiatement l'organisateur. En général, le fautif est éliminé de la partie (voir plus bas les détails) et la cible est ressuscitée.

Carnet du jour

Régulièrement, la liste des « morts » est publiée (affichage ou e-mail, au choix de l'organisateur).

Des témoins ? Quels témoins ?

On ne doit pas tuer en présence de témoins ; en revanche, les « morts » ne sont pas des témoins, mais les personnes hors-jeu le sont. Il faut donc se tenir au courant du « carnet du jour » pour ne pas se retrouver seul avec son assassin, en croyant être protégé par des témoins.

La méthode la plus simple pour se protéger est en effet de rester toujours à proximité de témoins. Les personnes hors-jeu sont des témoins.

Cette règle est fondamentale et essentielle au bon déroulement du jeu. Attention, il suffit qu'un témoin soit présent pour que le meurtre échoue. Il n'est pas nécessaire qu'il ait vu le meurtre, mais uniquement qu'il ait vu l'assassin. Par exemple, si une personne arrive alors que l'assassin vient de commettre le meurtre, le meurtre est valable ; en revanche, si une personne arrive juste avant que le meurtre ait lieu, alors il n'est pas valable. Il faut donc faire très attention dans les grandes pièces ou les lieux avec beaucoup de passage.

En cas de doute, demander à l'organisateur de trancher, si possible avant de commettre le meurtre.

Horaires et lieux de meurtre

Les horaires de cessez-le-feu à respecter sont les suivants : il est interdit de tuer entre minuit et 7h45 du matin. Il n'est pas permis non plus de tuer pendant les heures de cours (ou de travail) quand il y a des témoins (même et surtout si ce sont des personnes hors-jeu). En revanche, il est possible de tuer pendant les pauses, repas, etc.

Il n'y a pas de « lieux interdits », mais il faut bien prendre en compte l'absence obligatoire de témoins hors-jeu. Exception : il est interdit de tuer un conducteur

d'une voiture au volant. Vous pouvez donc conduire tranquillement... On peut toutefois vous abattre à la descente de voiture !

Attention, les toilettes sont des lieux autorisés pour les meurtres, dans la limite des autres règles (horaires, témoins, etc.).

Comment se protéger ?

En règle générale, on ne peut se protéger que très peu et très mal. La solution la plus simple, nous l'avons vu, est de ne pas être seul. Une autre solution est de rester au volant de sa voiture, mais ce n'est pas vraiment idéal... La dernière solution est de démasquer son assassin et de l'annoncer à l'organisateur plus de 15 minutes avant le meurtre. Une seule annonce de ce type est permise, donc si on se trompe, on ne peut plus se protéger ensuite...

Si on trouve le bon assassin, celui-ci sera détourné de sa cible ou éliminé, selon l'avancement du jeu et s'il s'agit de sa première « bavure » ou non.

Comment tuer ?

Le tueur doit dire « je te tue au Killer » ou toute autre formule à son choix indiquant bien qu'il s'agit du jeu. S'il utilise une bombe, elle doit être signée. Pour utiliser une arme non listée ou spéciale, prévenir l'organisateur.

Quand un meurtre a lieu, on prévient immédiatement l'organisation pour le faire valider.

Armes et méthode de meurtre

Non, non nous ne sommes pas des fous, nous voulons juste mettre un petit peu de piment dans la vie monotone du joueur, au risque de le rendre tellement paranoïaque qu'il n'osera plus répondre au téléphone ou ouvrir son mail...

Ne vous en faites pas, les armes à utiliser sont factices (il s'agit bien sûr d'une simulation) et l'arme la plus utilisée risque d'être le pistolet à fléchettes à ventouse.... On peut tuer à la banane (arme blanche), au pistolet à eau (arme à feu), au coussin péteur (bombe), à la boule puante (gaz toxique), ou encore au poivre ou au sel dans une boisson (poison).

Toutes les précautions élémentaires et de sécurité sont de rigueur, il ne saurait être question de se promener avec un vrai couteau ou un objet blessant !

Exemples de méthodes de meurtre plus originales, à adapter par rapport au lieu, aux règles de vie, et à faire valider par l'organisateur avant de les utiliser :

- Bombe : dessiner une bombe de 20 cm sur 20 cm, et la glisser sous un lit. Si la victime s'assoit sur ce dernier, elle explose ! Si une autre personne s'y assoit, elle désamorce la bombe.
- Noyade : enfermer la victime dans des toilettes où on aura déposé un réveil. S'il sonne alors qu'elle est dedans, elle meurt noyée !

- Poison : Verser du sel dans le verre de la victime, si elle boit, elle est empoisonnée directement !
- Poison (2) : Quelques gouttes de vinaigre dans le plat que la victime consomme suffisent pour l'empoisonner ! Elle doit avoir mangé au moins deux fourchettes/bouchées pour que le poison soit mortel.
- Colis piégé : Que ta victime ouvre un courrier ou un colis piégé, elle explose ! Pour piéger le colis ou la lettre, on doit y insérer un dessin de bombe de 20cm sur 20cm et écrire « boum ». De plus, l'identité de l'expéditeur doit être indiquée sur la bombe.
- Virus : envoyez un e-mail à votre victime avec un titre contenant les lettres « v,i,r,u,s » (pas forcément dans l'ordre. Dans le message lui-même, indiquez votre nom expliquez lui qu'il vient de se faire tuer au killer. Attention, cette méthode comporte les mêmes risques d'être découvert que les autres !

Exemple : un joueur (cible) se retrouve seul face à un autre (son tueur), ce dernier pointe sur lui son pistolet à eau et lui déclare « je te tue au Killer ». La cible meurt donc, et ne peut se défendre.

En règle générale, si un tueur ou une cible à un doute, il faut contacter l'organisateur pour obtenir immédiatement l'information.

Et après ?

Une fois tuée, la cible donne au tueur sa feuille de mission, et signe son acte de décès. Il est donc obligatoire d'avoir sa feuille de mission sur soi tout le temps ! La cible ne peut pas se défendre lors du meurtre, voir plus haut comment faire pour se protéger.

Organiser en 10 étapes

Etape 1 : les joueurs

Vous allez tout d'abord devoir réunir les joueurs de votre killer. Définissez dès le départ les limites de votre jeu : un service, une entreprise, une école ou simplement une classe, etc.

Ensuite, vous allez proposer aux joueurs potentiels de s'inscrire. Vous leur remettrez un exemplaire des règles succinctes dès cet instant.

Les joueurs ne sont pas mis en contact au début de la partie, on considère qu'ils ne se connaissent pas, ou très peu. Les joueurs n'ont pas besoin d'être tous ensemble pour jouer.

Etape 2 : les dates limites

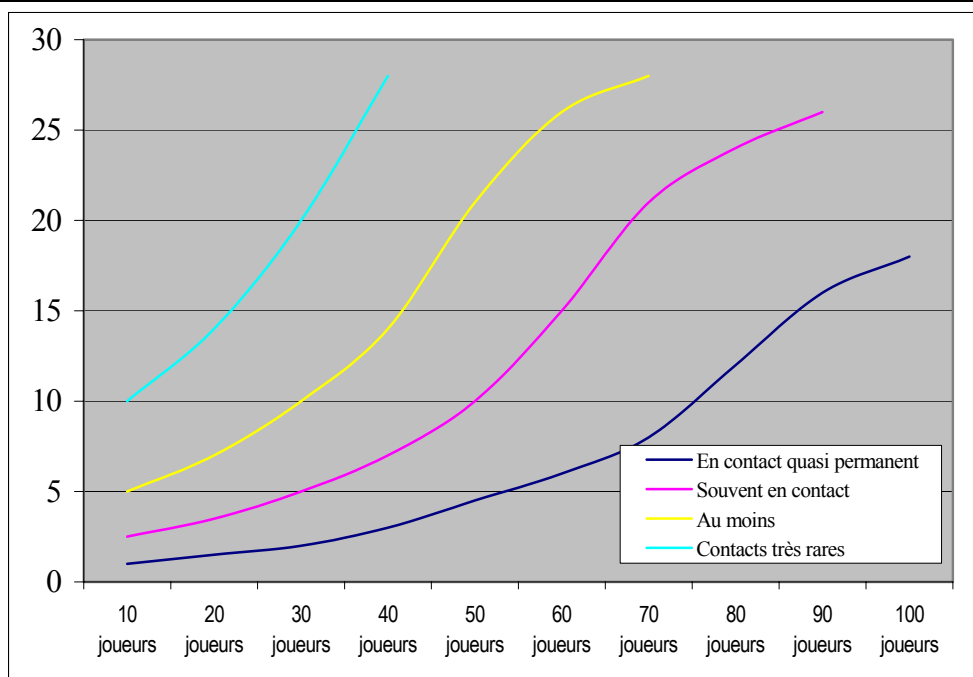
Il y a trois phases de jeu et donc trois dates limites à respecter.

- La première phase est la phase d'inscription. Les joueurs s'inscrivent avant la date n°1 (par exemple, 1^{er} octobre).
- La seconde phase est la phase de jeu à proprement parler. Les joueurs peuvent alors commencer à exécuter leurs ordres de mission dès la date n°2 (par exemple, 7 octobre).
- La troisième phase est la phase de débriefing. Les joueurs ne peuvent plus exécuter leurs ordres, la partie est terminée à la date n°3 (par exemple, le 21 octobre).

Comment déterminer les dates limites ?

En fait, tout dépend du nombre et des relations entre les joueurs de votre kill, et de la dynamique que vous souhaitez lui donner. Aussi, nous vous recommandons de suivre le tableau suivant pour estimer vos intervalles de dates.

	En contact quasi permanent	Souvent en contact	Au moins une fois par jour	Contacts très rares
10 joueurs	1j	2j ½	5j	10j
20 joueurs	1j ½	3j ½	7j	14j
30 joueurs	2j	5j	10j	20j
40 joueurs	3j	7j	14j	28j
50 joueurs	4j ½	10j	21j	Cas déconseillé
60 joueurs	6j	15j	26j	Cas déconseillé
70 joueurs	8j	21j	28j	Cas déconseillé
80 joueurs	12j	24j	Cas déconseillé	Cas déconseillé
90 joueurs	18j	26j	Cas déconseillé	Cas déconseillé
100 joueurs	27j	Cas déconseillé	Cas déconseillé	Cas déconseillé



Etape 3 : la préparation

Modèle d'ordre de mission

Vous trouverez dans ce CDROM un modèle d'ordre de mission à imprimer.

Vous allez donc en imprimer autant que de joueurs dans votre partie. Pour être sûr de ne rien oublier, créez une feuille d'ordre de mission pour chaque joueur dès son inscription au jeu. Concrètement, lorsqu'un joueur s'inscrit, il devient immédiatement une cible. Ainsi, vous êtes sûr de n'oublier personne.

Ne distribuez pas encore les ordres de mission. Attendez que tous les joueurs soient inscrits. Définissez à cet effet une date limite d'inscription. Une fois cette limite atteinte, vous avez un certain nombre de joueurs. Pour chaque joueur, définissez une cible en faisant attention à ne pas avoir de cibles croisée à deux joueurs (du genre « mon assassin est ma cible et je suis la cible de mon assassin »). Ce genre de situation peut arriver plus tard dans le jeu, mais ne doit pas être immédiat car cela diminue l'amusement.

Quand vous avez fait votre préparation, vous avez donc pour chaque cible un assassin, et pour chaque assassin une cible. Le jeu « tourne en rond », c'est normal : le dernier assassin est la cible du premier, ainsi tout le monde a les mêmes chances et les mêmes risques en début de partie.

Associez à chaque feuille d'ordre de mission un résumé des règles selon le modèle de document du CDROM . Imprimez une feuille de résumé pour chaque joueur.

Étape 4 : le démarrage

Le jeu peut maintenant commencer. Distribuez aux joueurs les ordres de mission et leur exemplaire des règles du jeu avant la date de début du jeu. Indiquez-leur clairement la date n°2 en leur expliquant bien de ne pas tuer avant cette limite.

Expliquez aux joueurs où se trouvera le « carnet du jour », sa fréquence de mise à jour, et donnez leur un moyen de vous contacter rapidement (e-mail ou téléphone mobile).

Etape 5 : pendant le jeu

Reporting

Une fois tous les deux jours (au moins), les joueurs doivent informer l'organisateur de l'avancement de leur mission. S'ils ont du mal à avancer, l'organisateur les aidera.

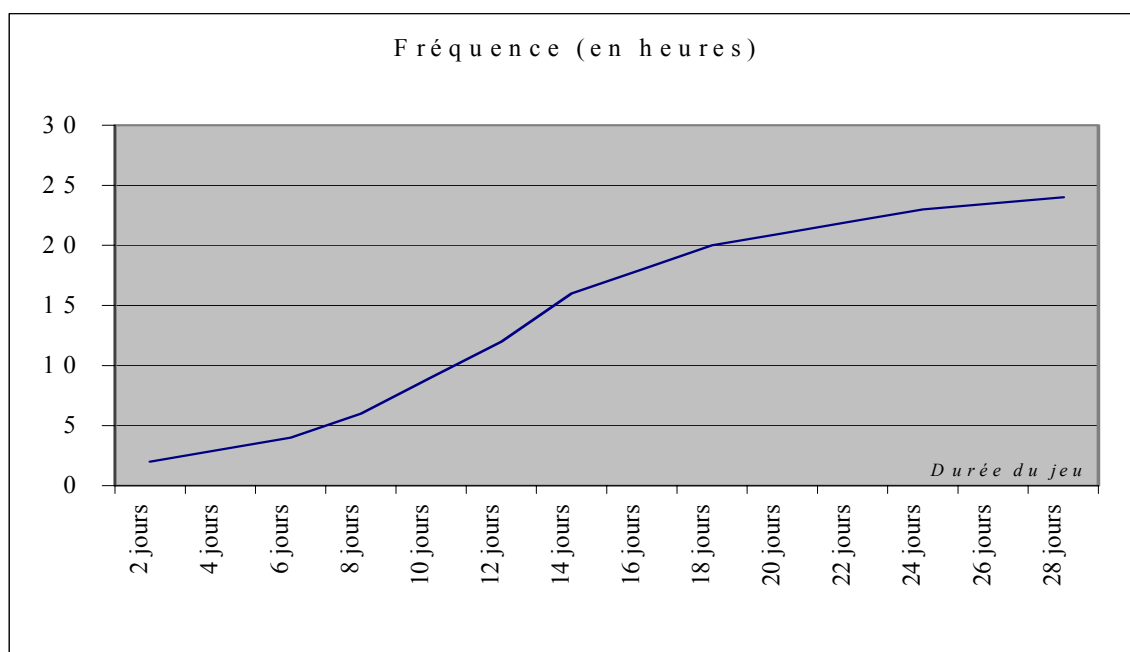
Carnet du Jour

Vous devez tenir à jour le carnet du jour, et l'afficher ou le communiquer aux joueurs (via e-mail par exemple). Ceci doit être fait de façon régulière, afin que les joueurs soient au courant de l'avancement du jeu.

Vous trouverez sur ce CDROM deux modèles de document pour un carnet du jour. N'hésitez pas à le personnaliser, à ajouter des petites phrases : « Il nous a quittés précipitamment en se noyant dans ses toilettes... Le malheureux est mort égorgé sauvagement par une banane... ».

Un détail de règles à ce sujet : un joueur est considéré comme mort dès que son assassinat vous a été signalé, ou (en cas de litige) dès qu'il a signé son acte de décès. En revanche, l'affichage de sa mort n'est qu'informatif, et n'a pas force de décision. Un joueur peut donc mourir et n'être présent au carnet du jour que le lendemain, si par exemple vous faites une mise à jour quotidienne.

La fréquence de mise à jour est à votre choix. Nous préconisons de respecter une fréquence élevée. A titre d'information, voici un graphique de nos préconisations :



Comme on le constate, un jeu court demandera une fréquence de quelques heures, alors qu'un jeu long demandera une fréquence de l'ordre d'une à deux fois par jour.

Etape 6 : désistements ou abandons

Il va probablement arriver qu'un ou plusieurs joueurs abandonnent en cours de partie. Cela est gênant, aussi il vous faut garder une trace de « qui veut tuer qui ? », selon le modèle de document fourni sur ce CDROM. Ce document doit être maintenu à jour en permanence, et surtout il doit être confidentiel ! Pas question de le communiquer aux joueurs !

Si un joueur se désiste, considérez qu'il a été tué par son assassin. Contactez ce dernier et donnez lui l'ordre de mission de celui qui a abandonné le jeu. Il gagne donc un point, comme s'il avait réussi un meurtre du jeu.

Etape 7 : triche

Il y a bien des gens qui sont tentés de tricher, et au Killer comme à tous les jeux il est possible de tricher. Il convient de bien faire la différence entre les joueurs ayant mal compris les règles et les vrais tricheurs.

Comme le dit le proverbe :

- . une fois, c'est un accident ;
- . deux fois, c'est une coïncidence ;
- . trois fois, c'est un sabotage !

Par conséquent, ne tolérez aucune coïncidence !

Si vous vous rendez compte qu'un joueur triche, n'hésitez pas à lui indiquer clairement et sans détour que cela nuit à l'esprit du jeu, que cela enlève toute crédibilité au moteur du jeu, et que son attitude est préjudiciable pour les autres joueurs et pour lui.

Ensuite, s'il récidive, éliminez-le du jeu, et gérez cette élimination comme les abandons (voir l'étape précédente). De plus, informez tous les joueurs que ce joueur est mort (inscrivez le au Carnet du Jour).

Etape 8 : cas particuliers

Le cas particulier le plus fréquent est celui où deux personnes veulent se tuer mutuellement. Cela ne doit pas arriver en début de jeu, car vous y aurez fait attention. Par contre, cette situation peut arriver assez vite, surtout si l'un des joueurs est un peu « serial killer ».

Trois cas se présentent : l'un des deux a réussi à tuer l'autre, il y a eu meurtre mutuel, ou l'un des deux a démasqué l'autre.

Dans le premier comme le dernier des cas, vous allez être confronté au problème suivant : quelle cible donner au survivant ? Mais voyons ces cas un par un.

L'un tue l'autre

Dans ce cas, le mort est bien mort, si le meurtre a eu lieu « dans les règles de l'art et du jeu ». Le tueur est donc crédité d'un point supplémentaire. Vous allez maintenant devoir le réinsérer dans le jeu.

Pour cela, choisissez une cible de votre choix parmi les joueurs. Contactez son assassin, et reprenez lui son ordre de mission, contre un demi point de gratification pour l'ajout de difficulté. Remettez lui l'ordre de mission correspondant à l'assassin survivant du duel, et remettez à ce dernier l'ordre que vous avez récupéré. Il est bien évident que vous devez faire ceci sans que ces deux joueurs ne se voient et ne sachent qui est l'autre. N'oubliez pas de noter cette modification, et d'ajouter au carnet du jour le joueur décédé.

Meurtre mutuel

Ce cas arrive rarement, car il nécessite un usage double de poison, bombe ou autre méthode d'assassinat à distance. On peut aussi imaginer un cas de joueur kamikaze, se suicidant pour tuer sa victime (cas imparable, même avec des témoins).

Dans ce cas, les deux joueurs obtiennent un point et le jeu est terminé pour eux. N'oubliez pas de les ajouter au carnet du jour.

L'un démasque l'autre

Dans ce cas, rien ne se passe. Ne prévenez surtout pas l'autre qu'il a été démasqué, et gratifiez le démasqueur d'un demi point... En attendant l'une ou l'autre des deux solutions précédentes...

Etape 9 : fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un des deux cas suivants se produit :

- soit un joueur est le dernier en vie ;
- soit la date limite de jeu est atteinte.

Dans tous les cas, le jeu est terminé et le(s) survivant(s) sont déclarés « nouvelle élite de la Triade ».

Le joueur ayant le plus de points (c'est-à-dire ayant tué le plus de joueurs) est déclaré « grand assassin ».

Il peut arriver que le « grand assassin » soit mort.

Informez tous vos joueurs de la fin du jeu et annoncez le palmarès. N'oubliez pas de les remercier et de les féliciter d'avoir joué.

Etape 10 : bravo !

Vous avez mené à bien votre killer. Félicitations ! Comme vous l'avez constaté, ce n'est vraiment pas difficile si l'on s'applique à bien gérer la logistique du jeu et sa dynamique.

Maintenant, vous êtes prêt à recommencer !

Conseils

Quelques conseils pour un jeu plus intéressant :

- Mettez à disposition des joueurs un trombinoscope ou un carnet d'adresses des joueurs.
- Organisez des « réunions » entre les joueurs, des soirées ou tout autre regroupement leur permettant de se retrouver plus facilement entre eux.
- Animez le jeu, ne le laissez pas s'essouffler. Aidez les joueurs qui peinent à trouver leur cible, ajoutez un peu de difficulté pour les joueurs trop rapides.
- Vous pouvez demander aux joueurs de se présenter au moins une fois par jour/semaine à certains endroits (cafétéria, parking, bar...)

Encore besoin d'aide

Vous avez encore besoin d'aide ? Visitez notre site web www.murder2000.com et utilisez le forum pour demander à d'autres joueurs et organisateurs de vous aider.

Si cela ne suffit pas, vous pouvez aussi nous contacter par e-mail à l'adresse suivante : combatdesassassins@murder2000.com

Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante :

Tcherno byl Pictures
Section « murder party »
24 rue Laporte
69009 LYON
FRANCE

Copyright

Le Combat des Assassins est soumis aux règles de copyright. Tcherno byl Pictures vous autorise à organiser un Killer à l'aide de ce CDROM à la condition expresse de ne pas modifier les modèles de documents (en particulier, les mentions de copyright). Vous n'êtes pas autorisé à copier ce CDROM sans l'autorisation écrite préalable de Tcherno byl Pictures. Pour toute question, adressez-vous à Tcherno byl Pictures.

Résumé des règles du jeu

Règle n° 1 - Pas besoin de dés, pas besoin de plateau de jeu. Les joueurs n'auront besoin de rien sauf d'une arme, qu'ils devront fournir eux-mêmes (voir plus loin).

Règle n° 2 - L'organisateur n'est ni assassin, ni victime.

Règle n° 3 - L'organisateur est juste et neutre.

Règle n° 4 - Les joueurs doivent lui rendre compte de votre avancement à chaque meurtre réussi et au moins une fois tous les deux jours.

Règle n° 5 - Il peut aider les joueurs qui ont du mal à avancer dans le jeu, mais il ne peut pas les ressusciter (sauf cas particuliers) !

Règle n° 6 - C'est l'organisateur qui jugera si l'action qu'un joueur a décidé d'entreprendre est réalisable ou pas.

Règle n° 7 - Chaque tueur a un autre tueur pour cible, et un seul.

Règle n° 8 - Le but du jeu est de rester vivant.

Règle n° 9 - Lorsqu'on a tué sa cible, on reprend son contrat à son compte et on a donc une autre cible.

Règle n° 10 - Dès qu'un joueur est tué, la partie est terminée pour lui.

Règle n° 11 - Un joueur n'a pas le droit de mentir sur son identité.

Règle n° 12 - On ne doit pas tuer en présence de témoins. Les « morts » ne sont pas des témoins.

Règle n° 13 - Il est interdit de tuer entre minuit et 7h45 du matin.

Règle n° 14 - Il n'y a pas de « lieux interdits ». Exception : il est interdit de tuer un conducteur au volant.

Règle n° 15 - Quand un meurtre a lieu, on prévient immédiatement l'organisation pour le faire valider.

Règle n° 16 - Toutes les précautions élémentaires et de sécurité sont de rigueur, il ne saurait être question de se promener avec un vrai couteau ou un objet blessant !

Règle n° 17 - Une fois tuée, la cible donne au tueur sa feuille de mission, et signe son acte de décès. Il est donc obligatoire d'avoir sa feuille de mission sur soi tout le temps !

Règle n° 18 - L'organisateur a toujours raison ☺