

## **Résumé des règles du jeu (à afficher au carnet du jour)**

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.

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 ☺