



**TWO ROOMS AND A  
BOOM**

™

**ALAN GERDING & SEAN MCCOY**

— **ÉDITION  
ROUGE** —

**GUIDE DES  
PERSONNAGES**

## AGORAPHOBE

Vous gagnez la partie si vous n'avez pas quitté votre pièce initiale.

- + *Voyageur* recommandé.
- *Videur* non recommandé.

## AIDE-SOIGNANT

## BRICOLEUR

Vous êtes le personnage de substitution du *Médecin*. Si la carte *Médecin* est enterrée ou si le *Médecin* reçoit l'attribut « **mort** » avant la détonation de la bombe, vous devez assumer toutes les responsabilités du *Médecin* (c'est-à-dire faire un partage de cartes avec le *Président*).

## AMBASSADEUR

## AMBASSADEUR

Dès que vous prenez connaissance de votre carte, annoncez : « Je suis *Ambassadeur* ! » Votre carte est révélée publiquement et de façon permanente. Vous avez l'attribut « **immunisé** ». Les joueurs ayant cet attribut sont protégés contre tous les pouvoirs et attributs, sans exception. Les *Ambassadeurs* peuvent circuler librement entre les deux pièces. Ils ne sont jamais considérés comme faisant partie intégrante de la population d'une pièce. Par conséquent, les *Ambassadeurs* ne peuvent jamais prendre part aux votes, être otages ou être leaders, et ils ne peuvent jamais être ciblés par des pouvoirs.

N'enterrez pas les *Ambassadeurs* : il **doit** y avoir deux *Ambassadeurs* pour le bon équilibre de la partie.

*Remarque : Les Ambassadeurs ne sont pas comptabilisés dans le nombre de joueurs de la partie. Cela signifie que si vous êtes 18 joueurs, en incluant les Ambassadeurs, vous jouez une partie à 16 joueurs. Les Ambassadeurs ne comptent pas dans l'objectif de victoire de l'Équipe zombie.*

- + Recommandé à 11 joueurs ou plus.
- *Zombie* non recommandé.

## BRICOLEUR

## AIDE-SOIGNANT

Vous êtes le personnage de substitution de l'*Ingénieur*. Si la carte *Ingénieur* est enterrée ou si l'*Ingénieur* reçoit l'attribut « **mort** » avant la détonation de la bombe, vous devez assumer toutes les responsabilités de l'*Ingénieur* (c'est-à-dire faire un partage de cartes avec le *Poseur de bombe*).

## CLONE

Vous gagnez la partie si le premier joueur avec qui vous avez partagé votre carte ou votre couleur gagne la partie. Si vous n'avez partagé votre carte ou votre couleur avec aucun joueur avant la fin de la partie, vous perdez.

*Remarque : Si le premier personnage avec qui vous avez partagé vos informations était le Robot, et que le premier partage du Robot était avec vous, vous perdez tous les deux.*

 *Robot* recommandé.

## CLOWN

## CLOWN

Faites de votre mieux pour sourire en permanence.

 Certains joueurs ne supportent pas d'être ce personnage.

## CUPIDON

## ÉRIS

Vous avez le pouvoir **CUPIDON** : une fois par partie, vous pouvez révéler votre carte en privé à deux joueurs et leur dire : « Vous êtes amoureux l'un de l'autre. » Ces deux joueurs reçoivent l'attribut « **amoureux** ». Les joueurs ayant cet attribut remplacent leur objectif de victoire initial par l'objectif de victoire suivant : être dans la même pièce que le joueur dont ils sont « **amoureux** » à la fin de la partie. Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir **CUPIDON** sur vous-même.

*Remarque : Les attributs « amoureux » et « haineux » s'annulent.*

 *Éris* recommandée.

Vous commencez avec l'attribut «**menteur**». Les joueurs ayant cet attribut doivent toujours dire des mensonges (à moins d'être «**séduit**» ou «**hypnotisé**», ou tout autre attribut influençant la capacité à dire la vérité). Vous êtes néanmoins autorisé à faire comprendre la vérité, tant que ce n'est pas de façon verbale.

*Remarque : Les attributs «**menteur**» et «**honnête**» s'annulent.*

**+** Ange recommandé.

## DESPOTE NUCLÉAIRE

Vous commencez avec l'attribut «**imprudent**». Les joueurs ayant cet attribut ne peuvent jamais refuser un partage de cartes. À la fin de la partie, on vous demandera si vous avez partagé votre carte avec le *Président* et le *Poseur de bombe*. Vous gagnez la partie si vous n'avez partagé votre carte avec aucun des deux. Dans ce cas, tous les autres joueurs perdent la partie.

*Remarque : Les attributs «**imprudent**» et «**timide**» s'annulent, de même que les attributs «**imprudent**» et «**discret**».*

**+** M16 recommandé.

**-** Les personnages pouvant faire un échange de cartes ne sont pas recommandés (exemples : *Patate chaude*, *Farfadet*).

## DÉTECTIVE PRIVÉ

À la fin du dernier tour, avant que tous les joueurs ne révèlent leur carte Personnage, vous devez annoncer publiquement l'identité qui, selon vous, est inscrite sur la carte enterrée. Si vous avez correctement deviné, vous gagnez la partie. Sinon, vous perdez.

*Remarque : À la fin de la partie, si d'autres joueurs doivent faire une annonce (exemple : *Parieur*), le Détective privé doit faire son annonce en premier.*

**+** Recommandé à 10 joueurs ou moins.

**-** Les personnages limitant le partage d'informations ne sont pas recommandés (exemple : *Criminel*).

## ÉQUIPE BLEUE

Vous faites partie de l'**Équipe bleue**. Vous gagnez la partie si le *Président* ne reçoit pas l'attribut «**mort**».

*Remarque : Toute carte Personnage marquée du symbole Étoile ★ est considérée comme faisant partie de l'Équipe bleue.*

## ÉQUIPE ROUGE

Vous faites partie de l'**Équipe rouge**. Vous gagnez la partie si le *Président* reçoit l'attribut «**mort**».

*Remarque : Toute carte Personnage marquée du symbole Bombe 💣 est considérée comme faisant partie de l'Équipe rouge.*

## ÉRIS

## CUPIDON

Vous avez le pouvoir **ÉRIS** : une fois par partie, vous pouvez révéler votre carte en privé à deux joueurs et leur dire : «Vous vous haïssez.» Ces deux joueurs reçoivent l'attribut «**haineux**». Les joueurs ayant cet attribut remplacent leur objectif de victoire initial par l'objectif de victoire suivant : ne pas être dans la même pièce que l'autre joueur «**haineux**» à la fin de la partie. Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir **ÉRIS** sur vous-même.

*Remarque : Les attributs «**haineux**» et «**amoureux**» s'annulent.*

⊕ *Cupidon* recommandé.

## ESCROC

## ESCROC

Vous avez le pouvoir **ESCROC** : lorsqu'un joueur accepte de partager sa couleur avec vous, faites tous les deux une révélation privée à la place.

⊕ Les joueurs seront moins disposés à partager leur couleur.

⊖ Inutile à 10 joueurs ou moins.



Vous gagnez la partie si vous êtes dans la même pièce que le *Majordome* et le *Président* à la fin de la partie.

- + *Roméo* et *Juliette* recommandés.
- Non recommandée à 10 joueurs ou moins.

FILLE  
DU PRÉSIDENT

## MARTYR

Vous êtes le personnage de substitution du *Président*. Si la carte *Président* est enterrée ou si le *Président* reçoit l'attribut « **mort** » avant la détonation de la bombe, vous devez assumer toutes les responsabilités du *Président* (c'est-à-dire ne pas finir la partie dans la même pièce que le *Poseur de bombe*, faire un partage de cartes avec le *Médecin*, etc.).

## HOMME DE MAIN

## HOMME DE MAIN

Vous avez le pouvoir **HOMME DE MAIN** : une fois par tour, vous pouvez révéler votre carte en privé à deux joueurs et leur dire : « Partagez vos cartes entre vous. » Ces deux joueurs doivent partager leurs cartes entre eux (pas avec vous). Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir **HOMME DE MAIN** sur vous-même, mais un autre *Homme de main* peut utiliser son pouvoir sur vous.

*Remarque : Le pouvoir **HOMME DE MAIN** ne fonctionne pas sur les personnages qui ne peuvent pas faire de partages de cartes (exemple : ceux avec l'attribut « **timide** »). Dans ce cas, le joueur concerné doit dire : « Je ne peux pas partager ma carte car je suis... »*

- + *Agent* recommandé.
- Non recommandé à 10 joueurs ou moins.

Lorsqu'elle joue avec l'*Ingénieur*, l'*Équipe rouge* dispose de l'objectif de victoire supplémentaire suivant : le *Poseur de bombe* doit partager sa carte avec l'*Ingénieur* avant la fin de la partie ou l'*Équipe rouge* perd. À la fin de la partie, il sera demandé au *Poseur de bombe* s'il a partagé sa carte avec l'*Ingénieur*. À ce moment-là, les deux joueurs confirmeront ou non avoir partagé leurs cartes.

*Remarque : Si le Poseur de bombe change de joueur (par exemple à cause de la Patate chaude), le nouveau Poseur de bombe doit partager sa carte avec l'Ingénieur pour éviter de faire perdre l'Équipe rouge.*

- +** Personnages ayant un pouvoir lié au partage de cartes recommandés (exemple : *Momie*).
- Les parties avec l'*Ingénieur* peuvent découler sur des parties où tous les joueurs perdent.

Vous commencez avec l'attribut « **immunisé** ». Les joueurs ayant cet attribut sont protégés contre tous les pouvoirs et attributs, sans exception.

*Remarque : Les joueurs ne doivent jamais mentir sur le fait qu'ils ont l'attribut « immunisé ».*

- +** Personnages ayant un pouvoir lié au partage de cartes recommandés (exemple : *Momie*).
- Ne peut pas être joué avec le *Zombie*.

## JULIETTE



## ROMÉO

Vous gagnez la partie si vous êtes dans la même pièce que *Roméo* et le *Poseur de bombe* à la fin de la partie.

+ *Femme de chambre* et *Majordome* recommandés.

- Non recommandée à 10 joueurs ou moins.

## MAIRE

## MAIRE

Lors de la destitution d'un leader, vous pouvez révéler publiquement votre carte : votre vote compte alors pour deux voix au lieu d'une, que ce soit pour ou contre la nomination d'un nouveau leader.

+ Nombre pair de joueurs dans chaque pièce recommandé.

## MAJORDOME



## FEMME DE CHAMBRE

Vous gagnez la partie si vous êtes dans la même pièce que la *Femme de chambre* et le *Président* à la fin de la partie.

+ *Roméo* et *Juliette* recommandés.

- Non recommandé à 10 joueurs ou moins.

## MARTYR

## FILLE DU PRÉSIDENT

Vous êtes le personnage de substitution du *Poseur de bombe*. Si la carte *Poseur de bombe* est enterrée ou si le *Poseur de bombe* reçoit l'attribut « **mort** » avant la détonation de la bombe, vous devez assumer toutes les responsabilités du *Poseur de bombe* (c'est-à-dire finir la partie dans la même pièce que le *Président*, faire un partage de cartes avec l'*Ingénieur*, etc.).

## MÉDECIN

## INGÉNIEUR

Lorsqu'elle joue avec le *Médecin*, l'Équipe bleue dispose de l'objectif de victoire supplémentaire suivant : le *Président* doit partager sa carte avec le *Médecin* avant la fin de la partie ou l'Équipe bleue perd. À la fin de la partie, il sera demandé au *Président* s'il a partagé sa carte avec le *Médecin*. À ce moment-là, les deux joueurs confirmeront ou non avoir partagé leurs cartes.

*Remarque : Si le Président change de joueur (par exemple à cause de la Patate chaude), le nouveau Président doit partager sa carte avec le Médecin pour éviter de faire perdre l'Équipe bleue.*

- + Personnages ayant un pouvoir lié au partage de cartes recommandés (exemple : *Momie*).
- Les parties avec le *Médecin* peuvent découler sur des parties où tous les joueurs perdent.

## MIME

## MIME

Faites de votre mieux pour ne pas faire de bruit.

- + *Momie* recommandée.
- Certains joueurs ne supportent pas d'être ce personnage.

## NÉGOCIATEUR

## NÉGOCIATEUR

Vous commencez avec l'attribut «**astucieux**». Les joueurs ayant cet attribut ne peuvent faire que des partages de cartes. Ils ne peuvent faire ni partages de couleurs, ni révélations privées, ni révélation publique.

*Remarque : Il est possible qu'un joueur «astucieux» reçoive un attribut l'empêchant de faire des partages de cartes (par exemple l'attribut «discret»). Si cela se produit, le joueur «astucieux» ne peut faire aucune révélation ni partage.*

- + *Modeste* et *Peureux* recommandés.
- Non recommandé à 10 joueurs ou moins.

Faites de votre mieux pour qu'il n'y ait pas de conversations privées. Soyez aussi intrusif et curieux que possible : n'hésitez pas à regarder par-dessus l'épaule des joueurs, ou encore à vous coucher par terre pour voir le dessous de leurs cartes. Néanmoins, évitez de toucher les autres joueurs. Si la partie se joue avec la variante Promesse de confidentialité, ignorez-en la règle tant que vous révélez publiquement votre carte pour prouver aux autres que vous avez le droit d'être envahissant.

 Variante Promesse de confidentialité recommandée.

## PARIEUR

À la fin du dernier tour, avant que tous les joueurs ne révèlent leur carte, vous devez annoncer publiquement quelle équipe (l'Équipe **bleue**, l'Équipe **rouge** ou aucune des deux) va, selon vous, gagner la partie. Si vous avez correctement deviné, vous gagnez la partie. Sinon, vous perdez.

## PATATE CHAUDE

Vous avez le pouvoir **PATATE CHAUDE** : tout joueur qui partage sa carte ou sa couleur avec vous échange immédiatement sa carte contre la vôtre. Si vous avez la *Patate chaude* à la fin de la partie, vous perdez.

*Remarque : En raison de la règle qui rend les cartes échangées vierges (voir page 17 du livret de règles), tout attribut précédemment reçu est perdu lors de l'échange et de la réception d'une nouvelle carte Personnage.*

 Variante Promesse de confidentialité recommandée.

 Personnages ne pouvant refuser les partages de cartes non recommandés (exemple : *Despote nucléaire*).



Vous êtes l'un des personnages principaux. Tous ceux qui se trouvent dans la même pièce que vous à la fin de la partie reçoivent l'attribut «**mort**». L'Équipe rouge gagne la partie si le *Président* reçoit l'attribut «**mort**».

*Remarque : Si le Poseur de bombe reçoit l'attribut «mort» avant la détonation de la bombe, tous ceux qui se trouvent dans la même pièce que lui à la fin de la partie ne reçoivent pas automatiquement cet attribut.*

- + Les personnages devant connaître l'identité du *Poseur de bombe* sont vos alliés naturels (exemples : *Survivant, Victime, Moby Dick, Achab*).



Vous êtes l'un des personnages principaux. L'Équipe bleue gagne la partie si vous ne recevez pas l'attribut «**mort**».

- + Les personnages devant connaître l'identité du *Président* sont vos alliés naturels (exemples : *Rival, Stagiaire, Épouse, Maîtresse*).

Vous gagnez la partie si vous n'êtes pas dans la même pièce que le *Président* à la fin de la partie.

- + *Survivant, Stagiaire, et Victime* recommandés.
- Sans le *Survivant*, le *Rival* peut donner un léger avantage à l'Équipe bleue.

## ROBOT

Vous gagnez la partie si le premier joueur avec qui vous avez partagé votre carte ou votre couleur n'atteint pas son ou ses objectifs de victoire. Si vous n'avez partagé votre carte ou votre couleur avec aucun joueur avant la fin de la partie, vous perdez.

*Remarque : Si le premier personnage avec qui vous avez partagé vos informations était le Clone, et que le premier partage du Clone était avec vous, vous perdez tous les deux.*

 *Clone* recommandé.

## ROMÉO



## JULIETTE

Vous gagnez la partie si vous êtes dans la même pièce que *Juliette* et le *Poseur de bombe* à la fin de la partie.

 *Femme de chambre* et *Majordome* recommandés.

 Non recommandé à 10 joueurs ou moins.

## SURVIVANT

## RIVAL

Vous gagnez la partie si vous n'êtes pas dans la même pièce que le *Poseur de bombe* à la fin de la partie.

 *Rival*, *Stagiaire* et *Victime* recommandés.

 Sans le *Rival*, le *Survivant* peut donner un léger avantage à l'*Équipe rouge*.

## USURPATEUR

## USURPATEUR

Vous avez le pouvoir **USURPATEUR** : durant n'importe quel tour à l'exception du dernier, vous pouvez révéler publiquement votre carte et devenir immédiatement le nouveau leader. Votre carte doit alors rester révélée pour le reste de la partie. Ce pouvoir ne peut donc être appliqué qu'une seule fois par partie.

*Remarque : L'Usurpateur ne peut pas être destitué lors du tour où il a pris la place du leader. Si deux Usurpateurs d'une même pièce utilisent leur pouvoir en même temps, celui qui a révélé sa carte en premier devient le nouveau leader (l'autre a gâché son pouvoir).*

- ➖ Après qu'un joueur a utilisé le pouvoir **USURPATEUR**, les révélations et partages de cartes ne peuvent plus se faire avec lui.

## VIDEUR

## VIDEUR

Vous avez le pouvoir **VIDEUR** : quand vous vous trouvez dans la pièce qui compte le plus de joueurs, vous pouvez révéler votre carte en privé à n'importe quel joueur et lui dire : « Tu sors! » Lorsque vous le faites, ce joueur doit immédiatement changer de pièce. Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir **VIDEUR** sur le leader de la pièce. Ce pouvoir ne fonctionne pas lors du dernier tour, entre les tours, ou quand vous n'êtes pas dans la pièce comptant le plus de joueurs.

*Remarque : N'incluez cette carte que s'il n'y a pas le même nombre de joueurs dans les deux pièces (par exemple, un nombre impair de joueurs au total).*

- ➖ Peut conduire certains joueurs à faire des allers-retours jusqu'à la fin de la partie.

## VOYAGEUR

Vous gagnez la partie si vous êtes envoyé comme otage dans l'autre pièce dans la majorité des tours. Par exemple, dans une partie de cinq tours, vous devez avoir été trois fois otage pour l'emporter.

- + *Agoraphobe* recommandé.
- Si le *Voyageur* reçoit l'attribut « **zombie** », il a alors deux objectifs de victoire.

## ZOMBIE

Vous commencez avec l'attribut « **zombie** ». Les joueurs ayant cet attribut font partie de l'*Équipe zombie*. À la fin de la partie, l'*Équipe zombie* gagne si tous les joueurs n'ayant pas l'attribut « **mort** » ont rejoint l'*Équipe zombie*. Tout joueur qui fait un partage de cartes ou de couleurs avec un joueur de l'*Équipe zombie* reçoit l'attribut « **zombie** ». Les membres qui rejoignent l'*Équipe zombie* conservent leurs pouvoirs et attributs, mais ils ne font plus partie de l'équipe à laquelle ils appartenaient précédemment. Les objectifs de victoire précédemment assignés à ces joueurs sont remplacés par l'objectif de victoire de l'*Équipe zombie*.

*Remarque : Lorsqu'un joueur est transformé en « **zombie** », il conserve sa carte Personnage (il ne récupère pas la carte Personnage *Zombie*). Ce sont les joueurs de l'*Équipe zombie* qui doivent indiquer aux joueurs avec qui ils font des partages de cartes ou de couleurs qu'ils possèdent l'attribut « **zombie** ». Typiquement, cela se fait en disant quelque chose de ce genre : « Je suis un zombie, et maintenant toi aussi. »*

- + *Médecin*, *Ingénieur* et variante Promesse de confidentialité recommandés.
- *Infirmier* et *Patate chaude* non recommandés. Les personnages ayant fait une révélation publique permanente (exemple : *Usurpateur*) ne peuvent plus recevoir l'attribut « **zombie** ». Non recommandé lors de vos premières parties.

# ATTRIBUTS

« **amoureux** » — Votre objectif de victoire est remplacé par le suivant : à la fin de la partie, soyez dans la même pièce que le joueur dont vous êtes amoureux.

« **astucieux** » — Vous ne pouvez faire que des partages de cartes. Vous ne pouvez pas faire de partages de couleurs, de révélations privées ou de révélation publique.

« **discret** » — Vous ne pouvez faire que des partages de couleurs. Vous ne pouvez pas faire de partages de cartes, de révélations privées ou de révélation publique.

« **haineux** » — Votre objectif de victoire est remplacé par le suivant : à la fin de la partie, ne soyez pas dans la même pièce que le joueur envers qui vous êtes haineux.

« **honnête** » — Vous devez toujours dire la vérité. Il est possible de mentir tant que cela n'est pas exprimé verbalement.

« **immunisé** » — Vous ignorez les effets de tous les pouvoirs et attributs sans exception.

« **imprudent** » — Vous ne pouvez jamais refuser un partage de cartes.

« **maudit** » — Vous ne devez faire aucun bruit. Vous ignorez donc les effets de tous les pouvoirs et attributs nécessitant de vous exprimer verbalement.

« **menteur** » — Vous devez toujours dire des mensonges. Il est possible de dire la vérité tant que cela n'est pas exprimé verbalement.

« **mort** » — Votre personnage n'est plus en vie. Selon votre ou vos objectifs de victoire, cela ne signifie pas forcément que vous ayez perdu la partie.

« **timide** » — Vous ne pouvez jamais montrer votre carte, même partiellement.

« **zombie** » — Vous faites partie de l'**Équipe zombie**.

# CONFIGURATIONS D'INITIATION

Les configurations suivantes ont été conçues pour faire découvrir le jeu et permettre aux nouveaux joueurs de le maîtriser rapidement. Chaque configuration introduit des personnages de plus en plus complexes. Une fois que les joueurs auront essayé chacune de ces configurations, ils devraient être prêts à jouer avec les cartes Personnage les plus avancées.

**Nombre impair ?** Dans ce cas, incluez la carte Parieur (sauf pour la configuration d'initiation n° 5).

**Remarque :** Comme il n'y a pas de carte enterrée (sauf pour la configuration d'initiation n° 5), les cartes **Aide-soignant**, **Bricoleur**, **Fille du président** et **Martyr** n'ont aucun effet particulier.

## 1. MA PREMIÈRE PARTIE AVANCÉE – 6 À 17 JOUEURS

JOUEURS	PERSONNAGES	
6	PRÉSIDENT	POSEUR DE BOMBE
	AIDE-SOIGNANT	BRICOLEUR
	FILLE DU PRÉSIDENT	MARTYR
8	INVINCIBLE	INVINCIBLE
10	MIME	MIME
12	PAPARAZZI	PAPARAZZI
14	CLOWN	CLOWN
16	DÉMON	DÉMON

## 2. MON PREMIER PARTAGE – 11 À 21 JOUEURS

JOUEURS		PERSONNAGES
10	PRÉSIDENT	POSEUR DE BOMBE
	MÉDECIN	INGÉNIEUR
	NÉGOCIATEUR	NÉGOCIATEUR
	ESCROC	ESCROC
	DÉMON	DÉMON
12	AIDE-SOIGNANT	BRICOLEUR
14	FILLE DU PRÉSIDENT	MARTYR
16	MIME	MIME
18	PAPARAZZI	PAPARAZZI
20	CLOWN	CLOWN

## 3. MON PREMIER ATTRIBUT – 11 À 21 JOUEURS

JOUEURS		PERSONNAGES
10	PRÉSIDENT	POSEUR DE BOMBE
	NÉGOCIATEUR	NÉGOCIATEUR
	INVINCIBLE	INVINCIBLE
	ÉRIS	CUPIDON
	DÉMON	DÉMON
12	AIDE-SOIGNANT	BRICOLEUR
14	FILLE DU PRÉSIDENT	MARTYR
16	MIME	MIME
18	PAPARAZZI	PAPARAZZI
20	CLOWN	CLOWN

#### 4. MA PREMIÈRE PARTIE GRISE – 12 À 23 JOUEURS

JOUEURS	PERSONNAGES	
12	PRÉSIDENT	POSEUR DE BOMBE
	NÉGOCIATEUR	NÉGOCIATEUR
	ESCROC	ESCROC
	DÉMON	DÉMON
	AGORAPHOBE	CLONE
	SURVIVANT	RIVAL
14	AIDE-SOIGNANT	BRICOLEUR
16	FILLE DU PRÉSIDENT	MARTYR
18	MIME	MIME
20	PAPARAZZI	PAPARAZZI
22	CLOWN	CLOWN

#### 5. MA PREMIÈRE CARTE ENTERRÉE – 9 À 16 JOUEURS

JOUEURS	PERSONNAGES	
8	PRÉSIDENT	POSEUR DE BOMBE
	MÉDECIN	INGÉNIEUR
	AIDE-SOIGNANT	BRICOLEUR
	FILLE DU PRÉSIDENT	MARTYR
	DÉTECTIVE PRIVÉ	
10	MIME	MIME
12	PAPARAZZI	PAPARAZZI
14	CLOWN	CLOWN
16	DÉMON	DÉMON

## CONFIGURATION DE RÉFÉRENCE

Dans le mode avancé, il peut être difficile de savoir quels personnages inclure ou non. C'est pourquoi nous vous proposons le tableau ci-dessous : il vous permettra de choisir les personnages à ajouter progressivement, en fonction du nombre de joueurs.

Cependant, nous vous recommandons vivement de créer vos propres configurations, notamment en remplaçant les personnages les moins appréciés des joueurs par d'autres qu'ils pourraient préférer.

Amusez-vous avec toutes les combinaisons possibles et les différents effets qu'elles ont sur la partie !

JOUEURS		PERSONNAGES
6	PRÉSIDENT	POSEUR DE BOMBE
	MÉDECIN	INGÉNIEUR
	NÉGOCIATEUR	NÉGOCIATEUR
8	ESCROC	ESCROC
10	INVINCIBLE	INVINCIBLE
12	USURPATEUR	USURPATEUR
14	DÉMON	DÉMON
16	MIME	MIME
18	HOMME DE MAIN	HOMME DE MAIN
20	SURVIVANT	RIVAL
22	ROMÉO	JULIETTE
24	MAJORDOME	FEMME DE CHAMBRE
26	AMBASSADEUR	AMBASSADEUR
28	PAPARAZZI	PAPARAZZI
30	CLOWN	CLOWN

**Nombre impair ?** Dans ce cas, incluez la carte Parieur.

