

A stylized, monochromatic blue graphic of a suit jacket, white shirt, and dark tie, centered on a dark blue background. The graphic is composed of solid blue shapes and white outlines, creating a clean, modern look. The suit jacket has a pocket square on the left side. The shirt and tie are positioned in the center, with the tie being a solid dark blue shape.

**TWO ROOMS AND A
BOOM**

TM

ALAN GERDING & SEAN MCCOY

— ÉDITION
BLEUE —

**GUIDE DES
PERSONNAGES**

ACHAB



MOBY DICK

Vous gagnez la partie si *Moby Dick* reçoit l'attribut « **mort** » mais pas vous.

+ *Épouse* et *Maîtresse* recommandées.

AGENT

AGENT

Vous avez le pouvoir **AGENT** : une fois par tour, vous pouvez révéler votre carte en privé à un joueur et lui dire : « Je suis un agent, tu es dans l'obligation de partager ta carte avec moi. » Ce joueur doit donc partager sa carte avec vous.

*Remarque : Le pouvoir **AGENT** 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... »*

- + Personnages ayant un pouvoir lié au partage de cartes recommandés.
- Non recommandé à 10 joueurs ou moins.

ANARCHISTE

Vous gagnez la partie si votre vote a permis de destituer le leader de votre pièce dans la majorité des tours. Par exemple, dans une partie de trois tours, vous devez avoir contribué deux fois à la destitution du leader pour l'emporter.

+ *Larbin* et *Génie du crime* recommandés.

ANGE

ANGE

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

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

+ Démon recommandé.

AVEUGLE

AVEUGLE

Vous commencez avec l'attribut « **non-voyant** ». Les joueurs ayant cet attribut doivent faire de leur mieux pour ne jamais ouvrir les yeux durant la partie.

- *Momie* non recommandée. L'éditeur de ce jeu ne pourra être tenu responsable d'aucune blessure occasionnée pendant la partie.

CHEVALIER BLEU

DOCTEUR BOOM

Vous avez le pouvoir **CHEVALIER BLEU** : si vous partagez votre carte avec le *Poseur de bombe*, l'Équipe bleue gagne immédiatement la partie.

*Remarque : Le pouvoir **CHEVALIER BLEU** ne fonctionne pas sur le *Martyr*. Si la carte *Poseur de bombe* est enterrée, la carte *Chevalier bleu* n'a aucun effet.*

+ Personnages ayant un pouvoir lié au partage de cartes recommandés (exemple : *Médecin*).

- Les parties avec le *Chevalier bleu* peuvent se terminer très rapidement.



Vous gagnez la partie si le *Sniper* ne vous tire pas dessus à la fin du dernier tour.

CRIMINEL

CRIMINEL

Vous avez le pouvoir **CRIMINEL** : tout joueur qui partage sa carte avec vous reçoit immédiatement l'attribut « **timide** ». Les joueurs ayant cet attribut ne peuvent jamais montrer leur carte, même partiellement.

*Remarque : Les attributs « **timide** » et « **imprudent** » s'annulent.*

 *Psychologue, Ingénieur et Médecin recommandés.*

 *Détective privé et Génie du crime non recommandés.*

DEALER

DEALER

Vous avez le pouvoir **DEALER** : tout joueur qui partage sa carte avec vous reçoit immédiatement l'attribut « **imprudent** ». Les joueurs ayant cet attribut ne peuvent jamais refuser un partage de cartes.

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

 *Criminel recommandé.*

 Les informations peuvent devenir publiques très rapidement.

Vous avez le pouvoir **DOCTEUR BOOM** : si vous partagez votre carte avec le *Président*, l'*Équipe rouge* gagne immédiatement la partie.

Remarque : Le pouvoir DOCTEUR BOOM ne fonctionne pas sur la Fille du président. Si la carte Président est enterrée, la carte Docteur Boom n'a aucun effet.

-  Personnages ayant un pouvoir lié au partage de cartes recommandés (exemple : *Ingénieur*).
-  Les parties avec le *Docteur Boom* peuvent se terminer très rapidement.

ÉPOUSE



MAÎTRESSE

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

-  *Achab* et *Moby Dick* recommandés.

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.

Il s'agit d'une carte Personnage spéciale : l'*Espion* est toujours de la couleur opposée à celle indiquée par sa carte. Cela signifie que, même si sa carte est bleue, l'*Espion* rouge fait partie de l'*Équipe rouge* (et inversement).

- + Modeste recommandé.
- Non recommandé à 10 joueurs ou moins.

FARFADET

Vous commencez avec l'attribut « **imprudent** ». Les joueurs ayant cet attribut ne peuvent jamais refuser un partage de cartes. Vous avez également le pouvoir **FARFADET** : tout joueur qui partage sa carte ou sa couleur avec vous échange immédiatement sa carte contre la vôtre. Si vous avez le *Farfadet* à la fin de la partie, vous gagnez.

Chaque joueur ne peut être le *Farfadet* qu'une seule fois par partie. Si un joueur est sur le point de devenir à nouveau le *Farfadet*, il doit indiquer, verbalement ou non, qu'il ne peut pas recevoir cette carte.

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.

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

- + Variante Promesse de confidentialité recommandée.
- Personnages ne pouvant refuser les partages de cartes non recommandés (exemple : *Despote nucléaire*).

GÉNIE DU CRIME

Vous gagnez la partie si vous êtes le leader de votre pièce à la fin de la partie ET que vous avez été le leader de l'autre pièce lors d'un tour précédent.

INFIRMIER

INFIRMIER

Vous avez le pouvoir **INFIRMIER** : tout joueur qui partage sa carte avec vous perd immédiatement tous ses attributs.

-  Personnages ayant un attribut ou donnant un attribut recommandés.
-  *Zombie* non recommandé.

IVROGNE

Avant de distribuer les cartes Personnage, mais après les avoir mélangées, piochez-en une au hasard : il s'agit de la carte du personnage désigné pour rester sobre jusqu'à la fin de la partie. Placez cette carte face cachée dans un endroit facilement accessible à tous les joueurs (généralement entre les deux pièces) : cet endroit doit être connu de tous. Mélangez ensuite la carte *Ivrogne* au paquet Personnage. Au début du dernier tour de jeu, l'*Ivrogne* doit abandonner sa carte et prendre la carte *Sobre* : il assume alors tous les pouvoirs et responsabilités associés à cette carte. À la fin de la partie, si l'*Ivrogne* a oublié ou a été incapable d'échanger sa carte contre la carte *Sobre*, il perd.

LARBIN

Vous gagnez la partie si aucun leader ne s'est fait destituer dans votre pièce.

-  *Usurpateur* non recommandé.

LEURRE



SNIPER



CIBLE

Vous gagnez la partie si le *Sniper* vous tire dessus à la fin du dernier tour.

MAÎTRESSE



ÉPOUSE

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

⊕ *Achab* et *Moby Dick* recommandés.

MI6

Vous gagnez la partie si vous avez partagé votre carte avec le *Président* ET le *Poseur de bombe* avant la fin de la partie. À la fin de la partie, il sera demandé au *Président* et au *Poseur de bombe* s'ils ont partagé leur carte avec le *MI6*. À ce moment-là, les deux joueurs confirmeront ou non avoir partagé leur carte avec vous.

⊕ *Despote nucléaire* recommandé.

MOBY DICK



ACHAB

Vous gagnez la partie si *Achab* reçoit l'attribut « **mort** » mais pas vous.

⊕ *Épouse* et *Maîtresse* recommandées.

MODESTE

MODESTE

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

*Remarque : Les attributs « **discret** » et « **imprudent** » s'annulent.*

 *Espion et Négociateur recommandés.*

 *Inutile à 10 joueurs ou moins.*

MOMIE

MOMIE

Vous avez le pouvoir **MOMIE** : tout joueur qui partage sa carte avec vous reçoit immédiatement l'attribut « **maudit** ». Les joueurs ayant cet attribut doivent faire de leur mieux pour ne faire aucun bruit.

*Remarque : Les joueurs ayant l'attribut « **maudit** » ne peuvent utiliser aucun pouvoir ou attribut nécessitant de s'exprimer verbalement (exemples : Agent, Homme de main, **Zombie**).*

 *Mime recommandé.*

PARANOÏAQUE

PARANOÏAQUE

Vous commencez avec l'attribut « **méfiant** ». Les joueurs ayant cet attribut ne peuvent faire qu'un seul partage de cartes de toute la partie. Ils ne peuvent faire ni partages de couleurs, ni révélations privées, ni révélation publique.

*Remarque : Les attributs « **méfiant** » et « **imprudent** » s'annulent.*

 *Psychologue recommandé.*

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 devinez correctement, vous gagnez la partie. Sinon, vous perdez.

PEUREUX

PEUREUX

Vous commencez avec l'attribut « **timide** ». Les joueurs ayant cet attribut ne peuvent jamais montrer leur carte, même partiellement.

*Remarque : Les attributs « **timide** » et « **imprudent** » s'annulent.*

⊕ *Psychologue et Criminel recommandés.*

POSEUR DE BOMBE



PRÉSIDENT

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*).

PRÉSIDENT



POSEUR DE BOMBE

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*).

PSYCHOLOGUE

PSYCHOLOGUE

Vous avez le pouvoir **PSYCHOLOGUE** : lorsque vous révélez votre carte à un joueur ayant un attribut « **discret** », « **timide** » et/ou « **méfiant** », ce joueur peut immédiatement partager sa carte avec vous. S'il le fait, il perd ses attributs « **discret** », « **timide** » et/ou « **méfiant** ».

- ⊕ *Criminel*, *Modeste*, *Paranoïaque*, *Peureux* et *Voyou* recommandés.

REINE

ROBOT DE DÉMINAGE

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

ROBOT DE DÉMINAGE

REINE

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

- ⊕ Allié naturel de l'Équipe bleue.

SNIPER**CIBLE****LEURRE**

À la fin du dernier tour, avant que tous les joueurs ne révèlent leur carte, vous devez annoncer publiquement sur quel joueur vous tirez (il ne doit pas forcément se trouver dans la même pièce que vous). Le joueur choisi reçoit l'attribut « **mort** ». Si le joueur choisi est la *Cible*, vous gagnez la partie. Sinon, vous perdez.

*Remarque : Si le **Poseur de bombe** se fait tirer dessus par le Sniper, il reçoit l'attribut « **mort** » et ne déclenche donc pas la détonation de la bombe.*

STAGIAIRE**VICTIME**

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

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

VICTIME**STAGIAIRE**

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

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

VIGILE

VIGILE

Vous avez le pouvoir **VIGILE** : durant n'importe quel tour, vous pouvez révéler publiquement votre carte et choisir immédiatement n'importe quel joueur de la pièce (autre que vous) pour lui dire : « Tu n'iras nulle part ! » 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.

Si le joueur choisi ne fait pas partie de votre équipe, il reçoit l'attribut « **immobilisé** » : il ne peut pas être désigné comme otage lors de ce tour.

Si le joueur choisi fait partie de votre équipe, il reçoit l'attribut « **anéanti** » : il doit faire une révélation publique permanente, quels que soient ses pouvoirs et attributs.

VOYOU

VOYOU

Vous avez le pouvoir **VOYOU** : tout joueur qui partage sa carte avec vous reçoit immédiatement l'attribut « **discret** ». Les joueurs ayant cet attribut ne peuvent faire que des partages de couleurs. Ils ne peuvent faire ni partages de cartes, ni révélations privées, ni révélation publique.

*Remarque : Les attributs « **discret** » et « **imprudent** » s'annulent.*

-  *Psychologue, Espion, Ingénieur et Médecin recommandés.*
-  *Non recommandé à 10 joueurs ou moins. Détective privé non recommandé.*

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.

« **anéanti** » — Vous devez faire une révélation publique permanente, quels que soient vos pouvoirs et attributs.

« **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 que vous haïssez.

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

« **immobilisé** » — Vous ne pouvez pas être désigné comme otage lors du tour où vous recevez cet attribut.

« **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.

« **méfiant** » — Vous ne pouvez faire qu'un seul partage de cartes de toute la partie. Vous ne pouvez pas faire de partages de cartes, de révélations privées ou de révélation publique.

« **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.

« **non-voyant** » — Vous ne devez jamais ouvrir les yeux.

« **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 vous aurez essayé chacune de ces configurations, vous devriez 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° 4 où vous devez inclure la carte M16).

Remarque : Les configurations d'initiation n° 3, 4 et 5 ont été conçues spécialement pour être combinées avec l'édition rouge.

1. DISCRÉTION ASSURÉE – 11 À 23 JOUEURS

JOUEURS	 PERSONNAGES	
10	PRÉSIDENT	POSEUR DE BOMBE
	MODESTE	MODESTE
	ESPION ROUGE	ESPION BLEU
	PEUREUX	PEUREUX
	CRIMINEL	CRIMINEL
12	VOYOU	VOYOU
14	PARANOÏAQUE	PARANOÏAQUE
16	PSYCHOLOGUE	PSYCHOLOGUE
18	ANGE	ANGE
20	VIGILE	VIGILE
22	AGENT	AGENT

2. TOUS LES CHATS SONT GRIS – 12 À 21 JOUEURS

JOUEURS	PERSONNAGES	
12	PRÉSIDENT	POSEUR DE BOMBE
	MODESTE	MODESTE
	ESPION ROUGE	ESPION BLEU
	STAGIAIRE	VICTIME
	ACHAB	MOBY DICK
	ÉPOUSE	MAÎTRESSE
14	LARBIN	ANARCHISTE
16	REINE	ROBOT DE DÉMINAGE
18	MI6	GÉNIE DU CRIME
21	CIBLE / LEURRE / SNIPER	

3. SAINT-VALENTIN – 16 À 30 JOUEURS

JOUEURS	PERSONNAGES	
16	PRÉSIDENT	POSEUR DE BOMBE
	ÉRIS	CUPIDON
	ACHAB	MOBY DICK
	FEMME DE CHAMBRE	MAJORDOME
	ROMÉO	JULIETTE
	ÉPOUSE	MAÎTRESSE
	RIVAL	STAGIAIRE
	SURVIVANT	VICTIME
18	ANGE	ANGE
20	MIME	MIME
22	PAPARAZZI	PAPARAZZI
24	CLOWN	CLOWN
26	DÉMON	DÉMON
28	FILLE DU PRÉSIDENT	MARTYR
30	AIDE-SOIGNANT	BRICOLEUR

4. GUERRE FROIDE – 13 À 27 JOUEURS

JOUEURS	PERSONNAGES	
12	PRÉSIDENT	POSEUR DE BOMBE
	AGENT	AGENT
	AMBASSADEUR	AMBASSADEUR
	MODESTE	MODESTE
	NÉGOCIATEUR	NÉGOCIATEUR
	ESPION ROUGE	ESPION BLEU
14	ANGE	ANGE
16	MIME	MIME
18	PAPARAZZI	PAPARAZZI
20	CLOWN	CLOWN
22	DÉMON	DÉMON
24	FILLE DU PRÉSIDENT	MARTYR
26	AIDE-SOIGNANT	BRICOLEUR

5. OPÉRATION DE COUVERTURE – 14 À 28 JOUEURS

JOUEURS	PERSONNAGES	
14	PRÉSIDENT	POSEUR DE BOMBE
	MODESTE	MODESTE
	HOMME DE MAIN	HOMME DE MAIN
	INVINCIBLE	INVINCIBLE
	MAIRE	MAIRE
	ESPION ROUGE	ESPION BLEU
	USURPATEUR	USURPATEUR
16	INFIRMIER	INFIRMIER
18	ANGE	ANGE
20	MIME	MIME
22	PAPARAZZI	PAPARAZZI
24	DÉMON	DÉMON
26	FILLE DU PRÉSIDENT	MARTYR
28	AIDE-SOIGNANT	BRICOLEUR

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 des 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 que vous appréciez le moins par d'autres que vous pourriez préférer.

JOUEURS	 PERSONNAGES	
6	PRÉSIDENT	POSEUR DE BOMBE
	MODESTE	MODESTE
	ESPION ROUGE	ESPION BLEU
8	ANGE	ANGE
10	VIGILE	VIGILE
12	STAGIAIRE	VICTIME
14	ACHAB	MOBY DICK
16	ÉPOUSE	MAÎTRESSE
18	PARANOÏAQUE	PARANOÏAQUE
20	PSYCHOLOGUE	PSYCHOLOGUE
22	PEUREUX	PEUREUX
24	VOYOU	VOYOU
26	INFIRMIER	INFIRMIER
28	MOMIE	MOMIE
30	AGENT	AGENT

Nombre impair ? Si vous êtes moins de 10 joueurs, incluez la carte M16. Si vous êtes 29 joueurs, incluez la carte Sniper et remplacez les deux cartes Momie par la Cible et le Leurre. Dans les autres cas, incluez la carte Parieur.

