



L'AFFAIRE
WALTON



Début de l'enquête

INVITÉS À ÉVITER

Vous ne les voudrez pas chez vous



Index

Introduction	p. 4
Description	p. 5
Matériel	p. 6
But du jeu	p. 8
Mise en place	p. 8
Déroulement d'un tour de jeu	p. 9
Mode 2 joueurs	p. 10
Mode Solo	p. 10
Que faire lorsque la pile de cartes est épuisée?	p. 10
Les cartes et comment utiliser la <i>feuille de suivi</i>	p. 11
Conseils	p. 13
Enquêtes	p. 14
Solutions	p. 16

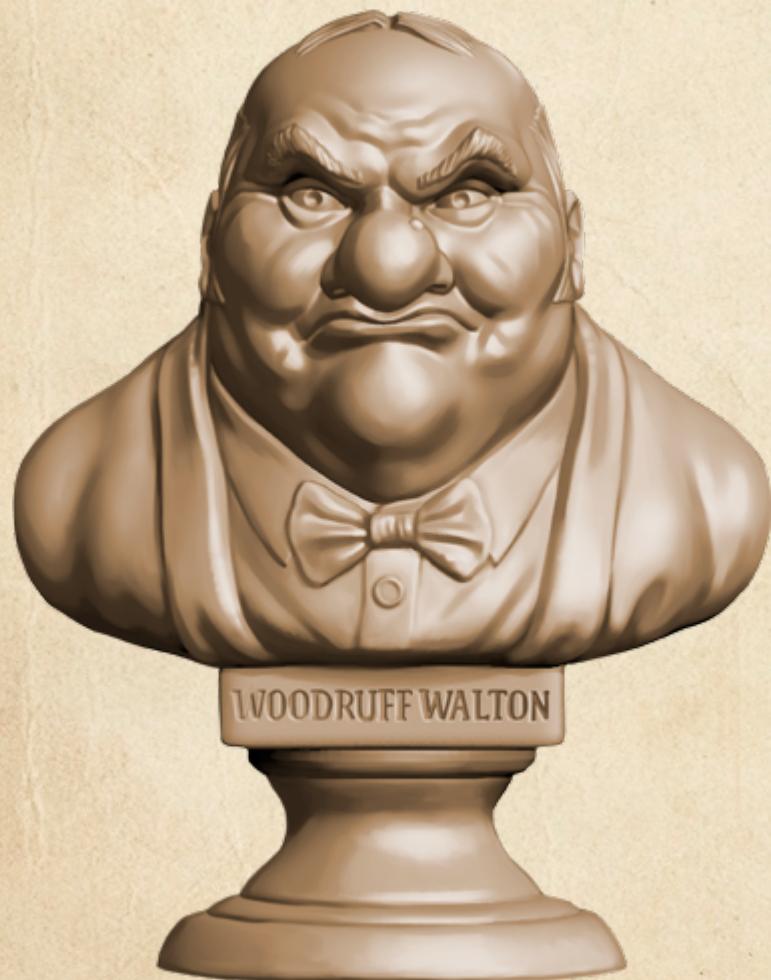


Introduction

Ce soir, vous et certains de vos collègues détectives avez reçu un appel pour vous rendre d'urgence au Manoir Walton. Là, la gouvernante vous indique la raison de l'appel: M. Walton a été retrouvé mort dans son bureau!

Woodruff Walton était le propriétaire de l'une des fortunes les plus fabuleuses du pays. Ses capacités pour les affaires et son manque de scrupules, ont probablement eu leur rôle dans son enrichissement. L'argent lui a donné du pouvoir et il est capable de rendre à certains plus égoïstes, tyrans et mesquins. Mais ce n'était pas le cas de M. Walton. Nous savons tous qu'il était déjà toutes ces choses bien avant qu'il n'atteigne son statut. Si on ajoute un sens de l'humour acide et un penchant pathologique pour les blagues cruelles, vous pouvez imaginer que les ennemis de M. Walton n'étaient pas peu nombreux.

Voici la lettre qui a été trouvée sur son bureau:



Si vous lisez ces lignes, c'est parce que ce soir...

J'ai été tué!!!

Au cours des deux dernières semaines, quelqu'un a essayé de mettre fin à ma vie. Je connais beaucoup de gens qui ont suffisamment de raisons pour vouloir le faire, mais seulement sept qui soient assez stupides pour le faire: mon ancien partenaire universitaire, le médiocre Stanley Smithe; mon neveu stupide, Mortimer W. Solow; les filles infâmes de mon défunt partenaire, Beatrice et Berenice Berovich; mon garde du corps incompetent, Greg Gaffney; celle qui était ma seroante et aujourd'hui médium réputée, Claudette Gazelar; et, bien sûr, mon insupportable «amie», Angelica Albinston.

J'ai décidé de tous les rassembler ce soir dans mon manoir pour découvrir qui était derrière tout cela.

Malheureusement, je ne pense pas avoir besoin de vous dire que quelque chose s'est mal passé. Mon père m'avait déjà prévenu: Si vous ouvrez les portes de votre maison à ceux qui ne pensent qu'à vous tuer, c'est clair qu'ils sont des...

INVITÉS À ÉVITER

Maintenant, ne perdez pas de temps et faites votre travail.

Woodruff Walton

Description

INVITÉS À ÉVITER: L'Affaire Walton est un jeu de cartes, d'enquête et de **déduction** où chaque partie recrée la nuit où M. Walton a été tué d'une manière totalement différente.

Il y a **3600 solutions différentes** qui peuvent se présenter dans des **millions de parties**. Vous ne jouerez jamais deux parties identiques! De plus, le **BRILLIANT DECK SYSTEM** vous place au cœur de l'enquête en vous permettant d'affûter vos **CAPACITÉS DE DEDUCTION** pour résoudre chaque affaire.

Serez-vous le premier à résoudre le mystère?



QUI a tué M. Walton?

POURQUOI l'a-t-il fait?

COMMENT a-t-il mis fin à sa vie?

Est-ce qu'il a eu l'aide d'un COMPLICE?

Pour trouver la solution, vous devrez interroger les suspects, demander au service, inspecter la scène du crime, rechercher des indices dans le Manoir Walton, consulter les rapports de la police, ... tout cela en échangeant, ou non, des informations avec vos rivaux. Préparez-vous à utiliser tous vos talents de détective!



SUSPECTS

1(*)-8

12+

45-75 min

Matériel

La boîte d'INVITÉS À ÉVITER: L'Affaire Walton contient:

- 243 cartes de jeu différentes.
- 1 tiroir de cartes défaussées.
- 1 carte d' "Information Classifiée" pour indiquer la pile de défausse.
- 1 cahier avec les feuilles de suivi.
- 1 marqueur de l'infâme M. Walton 1er joueur.
- 8 pions de résolution.
- 8 écrans pour les "regards à éviter".
- 12 pions d'offre.
- 4 pions d'enquête.
- 1 plan détaillé du Manoir Walton
- 6 cartes "Profil du suspect".
- 1 Règle du jeu.

(*) Pour le mode solo, l'application d'INVITÉS À ÉVITER: L'Affaire Walton App (non inclus avec le jeu) est requise.



Image 1: Exemple du recto d'une carte

Celles-ci sont les **références de la carte**. Il s'agit des suspects ou des chambres du manoir Walton avec qui elle est liée.

Celle-ci est la **valeur de la carte**. Représente la quantité d'information qui contient et varie entre 1 et 3.

Cet espace reprend l'**information** contenue par la carte.



Ici il est expliqué **comment noter** l'information de la carte sur la feuille de suivi.

Image 2: Exemple du verso d'une carte

Celui-ci est le **numéro** de la carte. Chaque carte en a un différent et il sert à l'identifier parmi toutes les autres.



Image 3: Feuille de suivi

Celle-ci est la *feuille de suivi* de d'INVITÉS À ÉVITER: L'Affaire Walton. Elle sert à reprendre toutes les informations que vous allez recevoir pendant la partie et y avoir accès à n'importe quel moment.

INVITÉS À ÉVITER

Les suspects et leurs mobiles

Angela Albison	Severus Bernick	Claudette Cavalor	Greg Gathrey	Mortimer W. Walton	Stanley Smith
<input type="checkbox"/> Cadeau empoisonné	<input type="checkbox"/> Vendetta familiale	<input type="checkbox"/> Injure démesurée	<input type="checkbox"/> Espionnage industriel	<input type="checkbox"/> Haines tribales	<input type="checkbox"/> Coût exorbitant
<input type="checkbox"/> Positionnement extrême	<input type="checkbox"/> Revendication sociale	<input type="checkbox"/> Découverte fatale	<input type="checkbox"/> Combats truqués	<input type="checkbox"/> Appropriation d'identité	<input type="checkbox"/> Bluffage universitaire
<input type="checkbox"/> Plans machiavéliques	<input type="checkbox"/> Ambition démesurée	<input type="checkbox"/> Affaire compromettante	<input type="checkbox"/> Maltraitance animale	<input type="checkbox"/> Vengeance noyade	<input type="checkbox"/> Crainte identitaire

Le manoir Walton

Résolution

Qui? _____
 Pourquoi? _____
 Comment? _____
 Est-ce qu'il a eu un complice? Non Oui Oui? _____
 Pourquoi? _____

Armes possibles

Armes contondantes	Armes à feu	Armes blanches	Poisons	Armes asphyxiantes
Clé anglaise Garage, Pelle Cuisine, Pelle Cabanon, Queue de billard Salle de billard	Fusil de chasse Salle des trophées, P. Derringer Chambre à coucher, Revolver Chambre à coucher, Tremblon Salon, Machette Salle des trophées	Couteau de cuisine Cuisine, Ouvre-lettre Chambre à coucher, Sabre Vestibule	Antigel Garage, Mor aux rats Cuisine, Peste tonique Chambre à coucher	Lanterne de cuir Garage, Oreiller Chambre à coucher, Pesticide Cabanon, Plante tonique Chambre à coucher, Corde Cabanon, Cordon de rideau Bibliothèque

Les suspects et leurs mobiles

C'est la zone destinée à collecter des informations concernant les invités de M. Walton et leurs raisons possibles pour le tuer.

Angela Albison

Cadeau empoisonné

Positionnement extrême

Plans machiavéliques

Nom de l'invité.

Ces cases sont marquées lorsque des *témoignages* (C) ou des *preuves* (Q) liés à un mobile particulier sont trouvés.

Voici les *mobiles* possibles d'un invité pour tuer M. Walton. Sous chaque mobile, il est noté le type à qui elle appartient.

Si un *mobile* a été exclu grâce à une information donnée par les cartes du jeu, il faut cocher cette case.

La zone du **Le manoir Walton** sert à noter l'emplacement déclaré par les suspects au moment du meurtre et à étudier les pièces dans lesquelles ils auraient pu se déplacer.

Ces connecteurs représentent les *mouvements possibles* des invités d'une pièce à l'autre.

Celle-ci est la *pièce* où M. Walton a été assassinée.

Ce sont les *armes* trouvées dans la pièce.

Ce sont les *pièces* où les invités peuvent dire qu'ils étaient au moment du meurtre

Cette case sert à noter le *nombre de personnes* dans la pièce au moment du meurtre. Cette information sera transmise par la gouvernante.

Les armes possibles est une liste des armes que le tueur a pu utiliser pour tuer M. Walton.

Type d'arme.

Nom de l'arme.

Pièce où elle se trouve.

Case à cocher quand l'arme est *rejetée*.

Traces laissés par l'arme dans la scène du crime si elle a été utilisée. Dans ce cas, il s'agirait de "*blessures défensives*" et de "*reste de poussière noire*".

.....TRACES.....

- Blessures défensives
- Sang abondant
- Attaque par derrière
- Quotient ou hémorragies
- Des traces de terre
- Signes de confrontation
- Substance huileuse
- Reste de poussière noire
- Brûlures
- Odeurs fortes

Légende des traces que les armes laissent sur la scène du crime..



Image 4: pion de tour.



Image 5: pion d'enquête.



Image 6: pion d'offre.



Image 7: carte de «Information Classifiée».



Image 8: Image pion de résolution

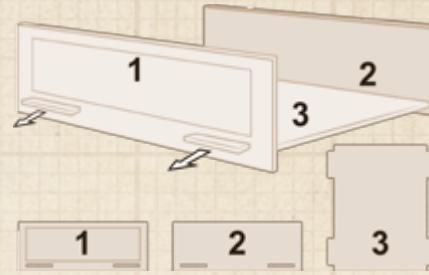


Image 9: «Tiroir de défausses» et instructions d'assemblage.

Objectif du jeu

Enquêtez sur les indices et échangez des informations avec vos adversaires pour devenir le premier joueur à résoudre le mystère du meurtre de M. Walton. La solution doit répondre correctement aux questions suivantes:

QUI a tué M. Walton?

POURQUOI l'a-t-il fait?

COMMENT a-t-il mis fin à sa vie?

Est-ce qu'il a eu l'aide d'un COMPLICE? Si oui, C'était qui? et pourquoi?

But du jeu

- Distribuez à chaque joueur une *feuille de suivi*, un écran et un *pion de résolution*. Placez les pions offre et de consulte au centre de la table à la portée de tous.
- Choisissez une partie dans la section PARTIES que vous trouverez à la fin de ce manuel ou avec l'application d'INVITÉS À ÉVITER: **L'affaire Walton**.
- Prenez parmi toutes les cartes du jeu, et SANS REGARDER LE RECTO, les 70 dont les numéros sont indiqués. Ces 70 cartes composent le jeu et sont les seules dont vous aurez besoin dans cette occasion; laissez le reste à l'intérieur de la boîte car il ne sera pas utilisé. Les informations contenues dans le paquet de cartes de jeu répondent de manière unique et sans aucun doute aux questions auxquelles il faut répondre pour résoudre le mystère.
- Les cartes restantes sont laissées au centre de la table à la disposition de tous dans la *pile de jeu*. À côté, placez la carte de «Information Classifiée»; les cartes défaussées iront en dessous, toujours avec les faces vers le BAS. Laissez également de la place pour la pile de cartes révélées qui, pour l'instant, sera vide.
- Le premier joueur du premier tour sera désigné par l'hôte comme l'invité à éviter le plus. Donnez-lui le pion d'infâme M. Walton pour qu'il puisse le placer devant lui sur la table et donnez-lui l'ensemble des cartes pour qu'il puisse les mélanger et en distribuer 6 à chaque joueur.

Déroulement d'un tour de jeu

Les tours d'INVITÉS À ÉVITER: L'Affaire Walton vont dans le sens antihoraire en commençant par le premier joueur à ce moment-là. Lors du tour de chaque joueur, il y a trois phases:

- Consultation
- Offres
- Échanges

A la fin de chaque tour, (quand tous les joueurs ont réalisé les 3 phases), seront développées:

- la Phase de Résolution

et, si le jeu continue,

- la Phase de Défausse

Consultation

Le joueur actif doit demander 2 références différentes sur lesquelles il souhaite obtenir des informations. Les références possibles sont:

- les invités de M. Walton: Angelica Albinson, Claudette Cazelar, les Sœurs Berwick, Stanley Smith, Greg Gaffney et Mortimer W. Mollow.
- et les pièces de son manoir: la Salle de Billard, la Bibliothèque, le Vestibule, le Salon, la Salle des Trophées, le Garage, la Chambre à Coucher, la Cuisine, le Cabanon et le Bureau (ou, de façon interchangeable, la Scène du Crime).

Ainsi, un joueur peut demander des informations sur 2 suspects, 2 pièces ou 1 suspect et 1 pièce.

Le joueur actif peut utiliser la carte détaillée du Manoir Walton et les pions enquête pour indiquer au reste des joueurs quelles sont les références demandées.



Offres

En commençant par le joueur à droite du joueur actif, dans le sens antihoraire et chacun à son tour, les joueurs non actifs CHOISISSENT parmi les cartes en main celles qu'ils souhaitent offrir pour échanger.

On peut proposer autant de cartes qu'on veut à condition qu'elles contiennent au moins **une des références demandées**. Il n'est PAS autorisé d'offrir des cartes qui ne contiennent aucune des références demandées. Chaque joueur non actif dépose les cartes qu'il souhaite échanger face cachée sur la table, communiquant à haute voix la somme de ses valeurs et l'indiquant avec un pion d'offre. Les décisions, une fois déclarées, sont définitives et non modifiables.

EXEMPLE: C'est le tour de *Pendergast* et il a communiqué aux autres joueurs qu'il veut avoir des informations sur les *Sœurs Berwick* ou le *Salon*.

Mrs. Marple consulte sa main:



Mrs. Marple, peut offrir à *Pendergast* n'importe quelle combinaison formée par les cartes A, C, D et E. Imaginons que *Mrs. Marple* décide d'offrir les cartes A, C et E et garder dans sa main la carte D. Alors, elle place les cartes choisies sur la table et elle communique que la somme de ses valeurs est 4, en plaçant un pion d'offre de valeur 4.



Échanges

Lorsque tous les joueurs non actifs ont fait leur offre, le joueur actif choisit avec qui ils souhaite échanger des cartes. Vous pouvez ÉCHANGER AVEC PLUSIEURS JOUEURS, autant que vous le souhaitez. Pour ce faire, vous devez donner à chaque joueur choisi, des cartes de votre main (quelles que soient leurs références) dont la somme des valeurs doit être ÉGALE OU SUPÉRIEURE à celle des cartes que vous avez offert. Les échanges se font toujours par le TOTAL des points offerts et la négociation d'une partie EST INTERDITE. Les échanges se font tous en même temps et les joueurs conservent dans leur main les cartes reçues. Les échanges terminés, le tour passe au joueur suivant.

Seulement dans le cas où AUCUN joueur offre des cartes, le joueur actif peut PIOCHER 3 CARTES de la pile de jeu (si elle n'avait pas assez de cartes, merci de consulter la section **QUE FAIRE LORSQUE LA PILE DE JEU S'ÉPUISE?**) et c'est le tour du joueur suivant.

EXEMPLE: *Pendergast* a décidé d'échanger des cartes avec *Mrs. Marple*.

Voici la main de *Pendergast*:



Pour faire l'échange, *Pendergast* doit rendre à *Mrs. Marple* n'importe quelle combinaison de cartes (indépendamment de ses références) dont la valeur est de 4 ou plus. Vue sa main, et entre autres options, il pourrait donner les cartes G et K; I et J; G, H et I; ... même s'il se sentait généreux ou s'il pouvait être intéressé, J et K.

Seulement lorsqu'un tour est fini (c'est-à-dire, lorsque tous les joueurs ont fait leur consultation), les joueurs ont la possibilité de résoudre le mystère lors de la Phase de résolution.

Phase de résolution

Les joueurs prennent leurs pions de résolution. En secret, chacun la place sur la table de jeu avec le côté qui indique sa décision vers le haut, le côté sombre s'il veut continuer à enquêter ou le côté clair s'il veut résoudre le mystère, et la cache avec la main.



Quand les joueurs sont tous prêts, ils révèlent en même temps leur pion de résolution. Les joueurs qui ont choisi de résoudre le mystère doivent clairement écrire sur leur *feuille de suivi* qui a assassiné M. Walton, le motif pour lequel le crime a été commis et avec quelle arme il s'est produit. Dans le cas où ils croient que l'assassin a agi avec un complice, ils doivent également écrire qui il était et quel motif il avait pour collaborer au meurtre. Gardez à l'esprit que dans les parties des niveaux "Initiation", "Très facile" et "Facile" il n'y a JAMAIS DE COMPLICE.

Résolution

Qui? SOEURS BERWICK.....

Pourquoi? AMBITION DÉMESURÉE.....

Comment? MORT AUX RATS.....

Est-ce qu'il a eu un complice?

Non

Oui Qui?

Pourquoi?.....

Après cela, un par un, les joueurs qui ont soulevé une solution consultent dans la section **SOLUTIONS** de ce règlement si leur hypothèse était correcte. Ces joueurs **NE DOIVENT PAS DIVULGUER NI LEURS HYPOTHÈSES, NI LA SOLUTION DU MYSTÈRE**. Tous les joueurs qui devinent l'ensemble des détails du mystère (meurtrier, arme, mobile et, s'il y avait un complice, son identité et ses raisons) gagnent la partie et elle se termine. Si aucun n'avait raison, les joueurs qui ont proposé une mauvaise solution sont éliminés et révèlent leurs cartes aux autres (en les

laissant sur la pile de cartes révélées avec le **CÔTÉ VISIBLE** vers le haut. Ensuite, une nouvelle **Phase de résolution** commence. Lorsqu'aucun joueur ne propose de solution, le jeu continue, le jeu continue. S'il ne reste qu'un joueur dans le jeu, la partie se termine.

Si vous utilisez l'application d'**INVITÉS À ÉVITER: L'Affaire Walton** pour les appareils portables, les joueurs qui veulent résoudre le mystère peuvent vérifier sur elle si leur hypothèse est correcte. Ceux qui réussiront auront gagné le jeu. Ceux qui ne réussiront pas ne sont pas éliminés (car ils n'ont pas vu la solution), cependant, en guise de pénalité pour leur échec, ils ne pourront PAS participer à la prochaine **Phase de résolution**.

Si le jeu continue, une **Phase de défausse** est effectuée.

Phase de défausse

Les joueurs qui restent en jeu doivent se débarrasser d'autant de cartes que nécessaire **POUR NE GARDER QUE 3** en main. Les cartes défaussées sont laissées dans le tiroir de défausse sous la carte "Information Classifiée" avec leurs faces **VERS LE BAS**.



Maintenant le marqueur de l'infâme M. Walton passe au joueur à droite de celui qui l'avait. Le nouveau joueur initial est responsable de distribuer à chaque joueur qui reste en jeu, une par une, autant de cartes de la *pile de jeu* que nécessaire afin de compléter une main de 6 (à nouveau, si jamais il n'y a pas assez de cartes, veuillez consulter la section **QUE FAIRE LORSQUE LA PILE DE JEU S'ÉPUÏSE?**). Une fois cela fait, un nouveau tour de jeu commence comme décrit.



Mode 2 joueurs

Les règles d'**INVITÉS À ÉVITER: L'Affaire Walton** pour des parties de 2 joueurs sont les mêmes que pour les parties de 3 joueurs ou plus, avec les exceptions suivantes:

- lors de la **Consultation**, le joueur actif doit communiquer à son adversaire 4 références différentes sur lesquelles il souhaite obtenir des informations. Les références possibles sont les mêmes:
- **les invités de M. Walton:** Angelica Albinson, Claudette Cazelar, les Sœurs Berwick, Stanley Smith, Greg Gaffney et Mortimer W. Mollow.
- **et les pièces de son manoir:** la Salle de Billard, la Bibliothèque, le Vestibule, le Salon, la Salle des Trophées, le Garage, la Chambre à coucher, la Cuisine, le Cabanon et le Bureau (ou, indistinctement, la Scène du Crime).

• Ainsi, un joueur peut demander des informations sur **4 suspects, 3 suspects et 1 pièce, 2 suspects et 2 pièces, 1 suspect et 3 pièces** ou **4 pièces**.

• Les cartes que les joueurs reçoivent lors des échanges, sont notées dans leurs feuilles de suivi respectives et immédiatement après, elles doivent être **DÉPOSÉES** dans le tiroir de défausse sous la carte "Information Classifiée" et avec les faces vers le BAS.

• Seulement lorsque le joueur **NE REÇOIT PAS** d'offre de cartes à échanger, le joueur actif peut piocher 2 cartes de la *pile de jeu* (si cela ne suffit pas, voir la section **QUE FAIRE LORSQUE LA PILE DE JEU S'ÉPUÏSE?**). Une fois les informations notées sur votre *feuille de suivi*, vous devez les **DÉPOSER** dans le tiroir de défausse sous la carte "Information Classifiée" et les faces vers le BAS. Après cela, le tour passe à l'autre joueur.



Mode Solo

Pour profiter du mode solo d'**INVITÉS À ÉVITER: L'Affaire Walton**, vous aurez besoin de l'application mobile, disponible sous Android et iOS. Au lancement de l'application, choisissez l'option "Jeu Mode Solo". L'application détaillera comment jouer.

Que faire lorsque la pile de cartes est épuisée?

Lorsque la *pile de jeu* s'épuise, prenez les cartes du tiroir de défausses sur la carte "Information Classifiée" et mélangez-les bien. Une fois mélangées, les **3** premières cartes sont révélées sur la table et elles sont laissées avec leurs faces **VERS LE HAUT** dans la pile de cartes révélées. De cette façon, tous les joueurs qui restent en jeu reçoivent des informations supplémentaires. Le reste des cartes devient la *pile de jeu* et elle est placée à sa place correspondante afin qu'il soit possible de continuer à piocher.

Les cartes et comment utiliser la feuille de suivi

Voyons les cartes que vous allez trouver dans **INVITÉS À ÉVITER: L'Affaire Walton** et comment noter les informations qu'on vous donne sur votre *feuille de suivi*.

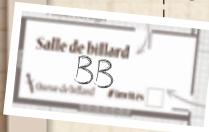
Cartes d'alibi

Ces cartes donnent des informations sur les alibis des suspects.



Les **SŒURS BERWICK** disent qu'elles étaient dans la **SALLE DE BILLARD** au moment du meurtre.

La **pièce** où le **MEURTRIER** déclare qu'il se trouvait au moment du meurtre est l'endroit d'où il est parti pour prendre l'arme du crime et ensuite pour tuer M. Walton.



Les suspects peuvent déclarer qu'ils se trouvaient dans l'une de ces 4 pièces au moment du meurtre: **Salle de Billard, Vestibule, Salon, ou Bibliothèque.**



CLAUDETTE CAZELAR déclare qu'au moment du meurtre elle était avec **GREG GAFFNEY**.

L'assassin essaiera de **construire** ses alibis pour qu'ils paraissent plausibles. Par exemple, s'il dit qu'il était dans la Bibliothèque au moment du crime, il déclarera qu'il était accompagné par les deux suspects qui se trouvaient dans la Bibliothèque, ou qu'il était seul.



Si un suspect dit qu'il était avec un autre au moment du meurtre et l'autre suspect dit la même chose, aucun n'est le **MEURTRIER** soit ils sont le **MEURTRIER** et son **COMPLICE**.



La gouvernante atteste que dans le **VESTIBULE** se trouvaient **2 personnes** au moment du meurtre.

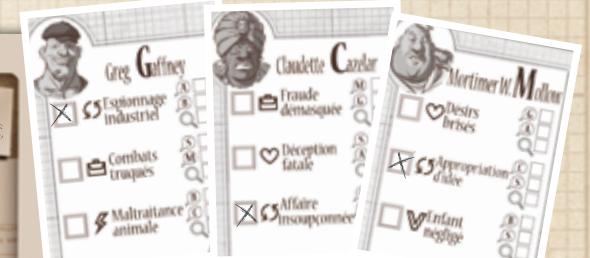
Les **SŒURS BERWICK** agissent et se déplacent comme un seul invité, mais ils comptent pour **2**.

Cartes de mobile meurtrière

Ces cartes excluent ou donnent des indices sur les mobiles pour tuer M. Walton.



Le rapport de police révèle que parmi les mobiles du crime **NE** se trouve pas le **REGLEMENT DE COMPTES**.

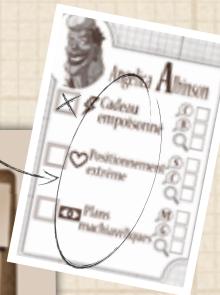


Si la police exclue un mobile du crime, cela **NE** veut pas dire que ceux qui le révèlent mentent: le mobile existait, mais elle n'était pas celle du crime.

Voici les 3 possibles mobiles du personnage. Si vous excluez les 3 d'un même suspect, cela veut dire qu'il est **INNOCENT**.



Les rapports de police excluent que, parmi les motifs du meurtre, figure **'CADEAU EMPISONNE'** de **ANGELICA ALBINSON**.



Preuve du mobile **'ENFANT NEGLIGE'** de **MORTIMER W. MOLLOW**.



ANGELICA ALBINSON déclare que **GREG GAFFNEY** aurait pu participer au meurtre poussé par le mobile **'ESPIONNAGE INDUSTRIEL'**.



Il y a **TOUJOURS 2 témoignages Q** et **1 évidence Q** de le mobile du crime. Mais, **ATTENTION!** Vous pouvez trouver des mobiles avec 2 témoignages et 1 évidence qui **NE** soient pas le mobile du crime.

Cartes d'opportunité

Ces cartes indiquent quels suspects avaient la possibilité de commettre le crime.



Si un suspect n'a pas pu accéder au Bureau / Scène du crime par aucun parcours, il n'est PAS l'assassin.



Le MEURTRIER A TOUJOURS eu accès à la pièce où l'arme du crime se trouvait.

Le MEURTRIER a pu traverser des pièces occupées sur son chemin vers le Bureau et même y prendre l'arme du crime.



Ces cartes peuvent connecter le meurtrier avec les pièces du Manoir Walton.

Si le meurtrier est l'un des invités repris sur la carte, c'est certain qu'il a passé par là dans son parcours vers le Bureau.

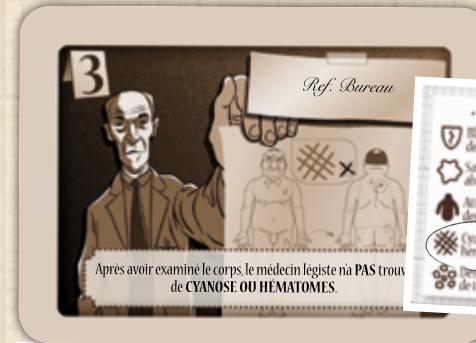
Si la pièce reprise est l'endroit où l'arme du crime se trouvait, alors, un des invités impliqués doit être le MEURTRIER.

Dans les autres cas, cette carte n'apporte pas d'autre information utile.



Cartes de méthode

Ces cartes donnent des informations sur l'arme du meurtrier.



Chaque arme présente 2 signes, mais il suffit qu'un SEUL ne soit PAS observé pour la exclure en tant qu'arme du meurtrier.



Les cartes qui excluent un nombre plus grand d'armes ont comme référence le Bureau/Scène du Crime.

Cartes de complot

Ces cartes indiquent quels suspects pourraient être complices de l'assassin.



Si dans la partie il y a un **COMPLICE**, le service le surprend **TOUJOURS** en train de conspirer. Mais **ATTENTION**, vous pouvez trouver des invités en train de conspirer qui ne soient **PAS** le **COMPLICE**.

Le **COMPLICE** aide l'assassin qu'en lui donnant un **alibi**. Les deux vont déclarer qu'ils se trouvaient dans la même pièce au moment du crime. Le **COMPLICE** ne ment pas sur la pièce où lui-même se trouve au moment du crime. Le **COMPLICE** ne montre **PAS** les mobiles du **MEURTRIER** ni inversement.

Dans les parties de difficulté 'Initiation', 'Très Facile' ou 'Facile' il n'y a **JAMAIS** de **COMPLICE**. Pour les autres niveaux de difficulté, il peut y en avoir ou pas.

Enquêtes

INVITÉS À ÉVITER: L'affaire Walton offre 39 parties classées en 7 niveaux de difficulté allant d'Initiation à Crime Parfait. Si c'est la première fois que vous jouez, commencez avec une difficulté "Initiation". D'autres parties sont disponibles en téléchargeant l'application **INVITÉS À ÉVITER: L'affaire Walton**, disponible sur Android et iOS

DIFFICULTÉ	DIFFICULTÉ I	DIFFICULTÉ A	DIFFICULTÉ B	DIFFICULTÉ C	DIFFICULTÉ D	DIFFICULTÉ E	CRIME PARFAIT
	INITIATION	TRÈS FACILE	FACILE	NORMALE	DIFFICILE	TRÈS DIFFICILE	TRÈS TRÈS DIFFICILE

011736-J PARTIE DIFFICULTÉ I

009 014 015 025 035 036 039
040 043 046 049 054 060 066
070 073 076 078 079 083 086
087 091 092 093 094 097 098
100 107 108 109 110 116 118
131 135 142 148 151 152 153
154 155 156 160 162 163 168
172 175 177 178 180 182 187
190 193 196 197 206 213 214
222 228 229 233 235 239 241

036365-P PARTIE DIFFICULTÉ A

003 006 009 014 023 024 029
031 034 036 054 058 060 063
067 069 072 073 076 077 081
084 090 091 098 100 102 108
109 110 113 118 122 123 126
132 135 137 141 142 143 148
162 163 168 169 173 178 182
184 186 187 190 191 197 199
204 207 216 218 219 220 222
227 228 233 235 236 237 241

098282-V PARTIE DIFFICULTÉ B

007 010 011 012 013 016 018
022 024 033 034 035 047 048
050 052 061 065 081 083 084
088 092 098 102 107 113 116
117 118 119 120 124 127 132
134 135 136 141 142 143 144
147 148 156 158 162 163 166
177 178 187 190 191 193 194
197 204 207 216 222 227 229
231 232 233 235 237 239 241

101839-S PARTIE DIFFICULTÉ A

001 003 009 013 015 017 018
024 025 028 029 031 033 034
038 043 050 051 054 061 063
072 076 081 083 088 091 094
098 099 101 106 115 116 117
118 119 123 132 135 138 142
147 148 153 155 156 159 163
170 172 175 178 188 190 191
192 198 199 204 211 218 222
227 233 235 236 239 240 241

148938-L PARTIE DIFFICULTÉ A

001 004 005 007 009 013 014
017 021 029 035 038 044 050
054 072 075 076 080 081 083
086 092 098 102 109 130 132
133 135 136 139 142 146 147
148 149 155 157 161 162 163
168 172 177 178 183 187 188
190 193 197 204 205 209 213
215 216 220 223 226 227 228
230 233 235 236 237 239 241

157819-Q PARTIE DIFFICULTÉ A

002 003 009 013 014 024 030
032 033 043 057 058 063 066
067 072 077 079 081 083 085
088 090 091 093 097 098 100
103 114 117 118 123 126 129
130 132 138 143 144 147 149
151 158 160 163 170 172 176
177 178 187 190 196 197 199
203 204 209 213 219 222 223
224 228 229 233 236 239 241

054288-K PARTIE DIFFICULTÉ I

013 015 024 031 033 035 041
043 044 053 055 059 070 072
074 075 078 081 083 086 087
088 090 091 093 098 103 106
108 118 121 132 134 135 138
142 147 150 153 156 160 162
163 166 173 176 177 183 190
195 197 202 204 208 211 215
218 221 222 228 233 235 236
237 238 239 240 241 242 243

076683-Z PARTIE DIFFICULTÉ A

003 008 009 014 015 018 024
027 033 038 043 045 047 059
063 065 072 074 076 081 083
091 093 096 098 099 101 102
110 115 116 117 125 132 133
134 135 138 142 147 148 163
165 168 173 177 178 179 187
188 189 190 192 193 197 205
207 208 210 219 220 222 227
232 233 235 236 239 241 243

178900-Q PARTIE DIFFICULTÉ A

001 004 023 024 025 028 033
035 038 044 048 051 054 058
065 071 072 073 076 083 091
097 098 100 103 109 110 112
118 120 122 124 134 137 138
139 142 143 144 148 153 156
162 166 171 173 175 176 178
187 189 190 194 196 197 199
201 210 212 214 218 222 225
228 229 233 236 237 239 241

189268-X PARTIE DIFFICULTÉ A

010 017 024 030 031 033 035 036
044 051 054 056 061 067 081
083 085 087 090 091 092 097 103
108 116 118 122 123 125 127 129
130 132 133 134 136 138 142 145
146 147 148 149 153 162 163 165
176 177 178 180 187 189 190 193
197 204 205 210 211 214 216 217
220 222 224 228 233 239 240

085266-T PARTIE DIFFICULTÉ I

005 007 014 024 028 029 033
034 035 038 045 047 048 051
054 056 058 059 072 073 076
077 078 080 083 091 098 100
101 109 115 118 119 123 124
133 134 137 142 144 148 152
157 162 163 170 177 183 187
188 191 192 196 197 202 204
205 208 210 213 215 220 222
227 228 229 230 233 236 241

086126-F PARTIE DIFFICULTÉ A

004 006 015 024 028 032 033
035 039 043 045 048 052 054
057 058 063 072 076 077 081
088 089 090 091 098 099 103
117 118 123 125 132 135 136
146 147 148 150 154 155 160
162 166 174 176 177 178 182
187 188 191 192 197 204 206
209 218 219 222 223 226 228
232 233 236 238 239 241 242

006818-Q PARTIE DIFFICULTÉ C

001 009 024 028 032 033 035 037
038 047 048 053 054 065 069
071 072 074 077 081 083 086 096
098 099 102 103 108 116 118 125
130 131 132 135 136 137 141 142
147 148 149 153 155 156 159 162
167 180 187 190 195 196 197 198
204 206 214 222 223 225 227 228
232 233 234 238 239 241 242

031900-G PARTIE DIFFICULTÉ C

009 019 041 045 048 049 052
054 058 059 064 069 070 071 076
077 078 081 083 085 087 091 093
098 107 110 112 116 118 122 128
130 131 132 135 140 141 142 144
147 148 152 155 158 162 163 166
168 172 177 178 187 190 193 197
198 200 202 203 204 206 208
214 217 222 224 226 228 239 240

**056729-S PARTIE
DIFFICULTÉ B**

001 002 003 005 008 018 022
 024 027 035 038 045 047 052
 054 057 069 072 074 075 076
 083 086 090 091 092 096 100
 101 107 109 110 118 121 122
 124 132 135 136 139 141 142
 143 144 147 148 153 155 159
 162 163 165 177 180 183 187
 190 193 197 198 204 212 216
 218 220 228 238 241 242 243

**067683-D PARTIE
DIFFICULTÉ C**

002 003 011 024 032 033 038
 040 044 045 052 054 058 059
 061 063 066 067 072 077 081 088
 091 092 100 106 108 109 116 118
 120 129 132 133 134 135 137 142
 144 147 151 155 156 163 168 173
 176 177 178 190 191 192 193 194
 195 196 197 204 208 209 210 215
 223 225 228 231 233 235 239 241

**119415-M PARTIE
DIFFICULTÉ B**

002 011 015 017 018 019 022 024
 031 033 034 035 040 048 051
 055 058 059 061 070 072 081 083
 090 092 093 098 099 103 106 107
 108 110 118 125 129 132 134 135
 140 142 147 160 163 166 172 173
 174 177 182 183 186 187 190 192
 196 197 200 204 207 208 218 221
 222 228 233 238 239 241 243

**137502-F PARTIE
DIFFICULTÉ B**

001 002 003 006 008 014 015
 016 019 024 027 028 033 037
 040 044 047 048 054 057 060
 065 072 083 085 086 088 097
 098 099 100 105 106 108 114
 118 123 125 129 132 135 137
 138 142 148 151 155 160 167
 176 187 190 191 195 196 197
 203 204 207 211 221 222 228
 229 233 234 236 239 240 241

**058475-R PARTIE
DIFFICULTÉ B**

002 003 004 011 014 015 023 024
 025 033 046 052 053 054 056
 057 063 064 065 070 072 074
 076 081 083 085 086 091 097 098
 100 103 107 110 118 123 124 125
 132 135 137 142 143 148 149 158
 160 162 169 172 173 175 177 178
 187 188 189 192 199 201 204 206
 213 218 219 222 223 224 228 239

**116363-M PARTIE
DIFFICULTÉ B**

004 013 031 033 035 043 048
 049 053 054 055 056 060 061
 065 072 075 081 086 090 091 093
 094 097 098 099 109 110 115 118
 119 120 126 131 135 136 143 147
 148 153 155 156 162 163 172 173
 177 178 182 187 189 190 194 196
 197 201 204 206 210 213 214 221
 222 225 227 233 235 236 239 241

**121615-T PARTIE
DIFFICULTÉ B**

005 014 019 023 024 028 033 036
 041 043 044 045 048 052 054
 059 064 072 076 077 080 081
 084 091 098 101 102 103 104 107
 113 118 120 122 123 135 140 142
 143 147 148 155 157 160 162 166
 168 169 176 177 178 181 183 188
 192 194 197 199 200 204 208 215
 217 218 222 228 231 236 239 241

**126134-Y PARTIE
DIFFICULTÉ B**

001 002 006 007 009 016 017 024
 031 032 033 035 037 038 051
 053 054 056 057 060 075 077
 081 083 089 090 091 103 105 108
 109 112 115 118 122 123 129 130
 132 134 136 141 142 147 148 149
 162 163 166 167 170 173 174 177
 178 182 187 190 191 193 196 197
 204 210 216 228 233 234 236 241

**208614-X PARTIE
DIFFICULTÉ C**

004 008 011 013 014 016 017 019
 024 025 027 028 033 035 038
 043 044 049 053 054 056 062
 064 065 071 072 073 081 083 091
 092 098 099 110 121 130 135 137
 140 147 148 158 159 160 162 163
 164 172 175 177 178 184 185 186
 187 191 193 198 200 201 204 206
 209 222 223 228 232 235 239 243

**042635-Q PARTIE
DIFFICULTÉ C**

009 010 013 014 024 028 029 030
 031 033 035 043 045 054 056
 065 072 073 075 076 081 083 084
 086 088 092 098 100 103 107 113
 120 122 126 127 131 133 135 136
 137 142 147 148 149 153 156 162
 163 165 167 170 172 177 178 180
 183 187 192 193 204 205 206 210
 222 227 228 234 235 239 241

**070280-Q PARTIE
DIFFICULTÉ D**

006 007 009 017 024 025 028
 033 035 036 043 046 054 055
 060 065 066 072 073 076 079
 081 083 091 097 098 099 103
 104 105 106 109 118 124 131
 132 134 137 140 142 146 147
 148 151 155 156 160 162 173
 175 178 180 181 187 190 191
 197 206 214 218 221 226 227
 228 229 233 239 241 242 243

**078418-V PARTIE
DIFFICULTÉ D**

001 003 013 016 017 024 032 033
 038 040 048 050 054 064 068
 070 071 072 077 078 081 083
 086 091 093 098 100 107 118 121
 122 123 124 125 129 132 135 136
 142 148 149 152 153 155 156 159
 162 163 164 168 178 180 187 188
 190 191 192 198 201 202 204 209
 211 218 222 229 235 240 241 242

**213697-R PARTIE
DIFFICULTÉ C**

003 010 013 014 018 019 020 024
 031 032 033 034 036 040 043
 048 049 054 056 062 071 083 084
 085 087 089 091 093 100 108 111
 113 116 122 126 127 128 129 132
 135 136 144 147 148 160 163 174
 176 177 178 188 190 196 197 204
 209 211 214 215 216 223 224 225
 228 230 233 238 239 240 241

**044892-X PARTIE
DIFFICULTÉ D**

003 005 009 021 022 024 025
 033 035 036 041 054 059 065
 066 072 074 076 078 080 083 084
 086 091 094 096 098 102 103 104
 110 117 118 123 124 135 137 138
 142 148 150 157 161 166 172 175
 177 178 179 183 187 188 196 208
 210 213 218 219 220 221 222 228
 229 233 236 237 239 241 242 243

**076806-F PARTIE
DIFFICULTÉ E**

003 009 013 017 023 029 031 033
 035 039 041 044 045 049 054
 059 065 072 075 076 077 088
 091 092 093 098 099 100 104 113
 114 118 125 126 132 133 135 137
 139 142 148 150 151 154 155 156
 158 159 160 163 169 172 177 178
 180 181 183 187 190 197 199 203
 204 212 213 219 225 237 239 242

**145162-R PARTIE
DIFFICULTÉ D**

002 007 008 011 021 022 024 027
 030 033 035 037 038 044 045
 047 054 056 061 062 069 072 076
 082 086 089 091 108 109 117 118
 124 131 132 135 136 137 141 142
 145 147 155 161 162 163 165 167
 168 172 173 174 177 178 183 187
 190 192 193 197 204 206 213 228
 230 233 234 235 238 241 243

**10672-Z PARTIE
DIFFICULTÉ D**

001 003 011 014 024 030 046 047
049 052 054 055 068 072 073
075 076 080 083 089 090 091
100 101 107 109 111 114 118 121
125 130 132 135 138 139 142 143
144 145 146 148 153 155 157 159
162 163 165 171 174 176 177 184
186 187 190 193 197 198 208 210
212 213 214 218 220 221 228 239

**112924-I PARTIE
DIFFICULTÉ D**

010 011 012 013 015 019 020 023
024 027 033 041 047 050 053
061 067 070 071 072 081 083 090
091 093 097 098 100 103 104 106
110 115 118 121 123 127 130 138
141 144 146 147 157 163 166 169
171 176 177 178 181 187 190 192
195 196 197 204 206 212 214 222
226 227 228 233 239 240 241

**136090-S PARTIE
DIFFICULTÉ C**

002 003 011 012 015 024 025 027
030 031 033 035 036 037 047 054
057 058 061 063 065 072 074 076
083 084 087 088 091 098 100
103 108 110 113 118 121 123 124
132 135 137 143 146 148 153 155
158 165 173 175 176 179 186 187
190 192 195 196 197 204 210 220
226 228 232 233 237 239 241

**173868-N PARTIE
DIFFICULTÉ D**

003 007 013 016 018 024 026 031
033 034 035 039 041 048 049
054 059 061 067 068 077 078 080
083 085 088 090 092 093 094
105 106 108 119 121 128 129 131
132 135 141 142 144 147 148 149
150 152 157 162 163 166 170 171
177 178 190 191 192 197 204 207
208 210 216 224 228 233 239 241

**101275-P PARTIE
DIFFICULTÉ D**

003 008 009 014 024 025 026 027
035 037 040 043 048 049 051
054 060 062 063 065 066 071
072 076 079 084 086 094 095 098
099 108 109 113 115 116 118 121
122 124 135 137 142 147 148 151
162 163 167 168 170 173 175 178
184 186 187 190 197 210 216 218
220 228 229 234 236 237 239 241

**200184-O CRIME
PARFAIT**

002 004 008 010 012 013 017 021
023 024 027 028 033 035 038
044 046 049 054 057 063 064
065 072 073 076 080 081 083 089
091 095 098 103 109 110 116 122
130 135 136 137 140 142 147 148
158 161 162 163 166 172 174 177
178 180 187 198 200 204 206 210
212 215 225 226 228 235 239 242

**158082-B CRIME
PARFAIT**

003 011 012 013 014 019 024 031
033 034 035 038 040 041 049
054 059 067 071 075 077 079 083
090 091 092 093 100 101 110 114
132 135 144 146 147 148 149 157
159 160 162 163 171 174 176 177
178 186 187 188 190 192 197 198
202 203 204 208 212 214 216 217
225 226 228 230 232 239 241

**117221-F CRIME
PARFAIT**

001 003 007 014 016 022 024 028
029 033 037 042 048 051 054
059 068 070 071 072 077 081 083
084 086 093 096 098 099 100 101
104 116 117 118 122 123 124 132
135 138 141 142 147 148 155 156
163 167 168 173 178 181 187 188
190 192 204 205 208 210 218 222
227 230 234 236 240 241 243

**206830-H CRIME
PARFAIT**

002 012 013 020 024 028 030 031
033 035 038 049 050 054 057 063
065 066 068 071 072 077 080
081 083 087 089 091 098 100 103
107 110 116 130 131 135 136 137
146 147 148 157 162 163 166 172
174 176 177 178 179 180 189 191
198 204 206 211 215 219 225 226
228 232 235 239 240 241 242

**036365-P PARTIE
DIFFICULTÉ A**

Le meurtrier a été **Claudette Cazelar**, poussée par le mobile **'Affaire insoupçonnée'**, avec le **pesticide**.
Le parcours que l'assassin a fait a été: Vestibule, Salon, Cuisine, Cabanon, Bureau.

**076683-Z PARTIE
DIFFICULTÉ A**

Le meurtrier a été **Angelica Albinson**, poussée par le mobile **'Plans machiavéliques'**, avec le **couteau de cuisine**.
Le parcours que l'assassin a fait a été: Vestibule, Salon, Cuisine, Chambre à coucher, Bureau.

**086126-F PARTIE
DIFFICULTÉ A**

Le meurtrier a été **Mortimer W. Mollow**, poussé par le mobile **'Enfant négligé'**, avec la **clé anglaise**.
Le parcours que l'assassin a fait a été: Salon, Vestibule, Salle des trophées, Garage, Bureau.

**098282-V PARTIE
DIFFICULTÉ B**

Les meurtriers ont été les **Sœurs Berwick**, poussées par le mobile **'Dévalorisation sociale'**, avec le **sabre**.
Le parcours que les assassins ont fait a été: Salon, Vestibule, Salle des trophées, Garage, Bureau.

**148938-L PARTIE
DIFFICULTÉ A**

Le meurtrier a été **Greg Gaffney**, poussé par le mobile **'Maltraitance animale'**, avec le **pistolet Deringer**.
Le parcours que l'assassin a fait a été: Bibliothèque, Salon, Vestibule, Salle des trophées, Garage, Bureau.

Solutions

**011736-J PARTIE
DIFFICULTÉ I**

Le meurtrier a été **Stanley Smithe**, poussé par le mobile **'Pari macabre'**, avec le **fusil de chasse**.
Le parcours que l'assassin a fait a été: Salle de billard, Salle des trophées, Garage, Bureau.

**054288-K PARTIE
DIFFICULTÉ I**

Le meurtrier a été **Claudette Cazelar**, poussée par le mobile **'Déception fatale'**, avec la **machette de chasse**.
Le parcours que l'assassin a fait a été: Vestibule, Salle des trophées, Garage, Bureau.

**085266-T PARTIE
DIFFICULTÉ I**

Le meurtrier a été **Mortimer W. Mollow**, poussé par le mobile **'Appropriation d'idée'**, avec la **pelle**.
Le parcours que l'assassin a fait a été: Bibliothèque, Cabanon, Bureau.

178900-Q PARTIE
DIFFICULTÉ A

Les meurtriers ont été les **Sœurs Berwick**, poussées par le mobile '**Ambition démesurée**', avec l'**antigel**.

Le parcours que les assassins ont fait a été: Salle de billard, Salle des trophées, Garage, Bureau.

006818-Q PARTIE
DIFFICULTÉ C

Le meurtrier a été **Angelica Albinson**, poussée par le mobile '**Cadeau empoisonné**', avec la **plante toxique**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Vestibule, Salle des trophées, Garage, Chambre à coucher, Bureau.

101839-S PARTIE
DIFFICULTÉ A

Le meurtrier a été **Angelica Albinson**, poussée par le mobile '**Positionnement extrême**', avec le **mort-aux-rats**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salon, Cuisine, Chambre à coucher, Bureau.

157819-Q PARTIE
DIFFICULTÉ A

Le meurtrier a été **Mortimer W. Mollow**, poussé par le mobile '**Enfant négligé**', avec l'**ouvre-lettre**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salon, Cuisine, Chambre à coucher, Bureau.

189268-X PARTIE
DIFFICULTÉ A

Le meurtrier a été **Greg Gaffney**, poussé par le mobile '**Combats truqués**', avec l'**oreiller**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Vestibule, Salle des trophées, Garage, Chambre à coucher, Bureau.

031900-Q PARTIE
DIFFICULTÉ C

Le meurtrier a été **Claudette Cazelar**, poussée par le mobile '**Fraude démasquée**', avec le **fusil de chasse**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salon, Vestibule, Salle des trophées, Garage, Bureau.

056729-S PARTIE
DIFFICULTÉ B

Le meurtrier a été **Greg Gaffney**, poussé par le mobile '**Espionnage industriel**', avec la **corde**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salle de billard, Vestibule, Salon, Bibliothèque, Cabanon, Bureau.

067683-D PARTIE
DIFFICULTÉ C

Le meurtrier a été **Mortimer W. Mollow**, poussé par le mobile '**Désirs brisés**', avec la **lanière de cuir**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Bibliothèque, Salon, Cuisine, Chambre à coucher, Garage, Bureau.

119415-M PARTIE
DIFFICULTÉ B

Les meurtriers ont été les **Sœurs Berwick**, poussées par le mobile '**Dévalorisation sociale**', avec la **machette**.

Le parcours que les assassins ont fait a été: Vestibule, Salle des trophées, Garage, Bureau.

137502-F PARTIE
DIFFICULTÉ B

Le meurtrier a été **Angelica Albinson**, poussée par le mobile '**Cadeau empoisonné**', avec la **plante toxique**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salon, Cuisine, Chambre à coucher, Bureau.

058475-R PARTIE
DIFFICULTÉ B

Le meurtrier a été **Stanley Smithe**, poussé par le mobile '**Fausse identité**', avec la **poêle**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salle de billard, Vestibule, Salon, Cuisine, Cabanon, Bureau.

116363-M PARTIE
DIFFICULTÉ B

Le meurtrier a été **Stanley Smithe**, poussé par le mobile '**Bizutage universitaire**', avec le **revolver**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Vestibule, Salle des trophées, Garage, Chambre à coucher, Bureau.

121615-T PARTIE
DIFFICULTÉ B

Le meurtrier a été **Mortimer W. Mollow**, poussé par le mobile '**Désirs brisés**', avec la **clé anglaise**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salon, Vestibule, Salle des trophées, Garage, Bureau.

126134-Y PARTIE
DIFFICULTÉ B

Le meurtrier a été **Claudette Cazelar**, poussée par le mobile '**Affaire insoupçonnée**', avec l'**oreiller**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Vestibule, Salle des trophées, Garage, Chambre à coucher, Bureau.

208614-X PARTIE
DIFFICULTÉ C

Le meurtrier a été **Stanley Smithe**, poussé par le mobile '**Bizutage universitaire**', avec la **queue de billard**. **Claudette Cazelar** a été son **complice**, poussée par le mobile '**Fraude démasquée**'.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salle de billard, Salle des trophées, Garage, Bureau.

042635-Q PARTIE
DIFFICULTÉ C

Le meurtrier a été **Greg Gaffney**, poussé par le mobile '**Maltraitance animale**', avec la **queue de billard**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salon, Vestibule, Salle de billard, Salle des trophées, Garage, Bureau.

**070280-Q PARTIE
DIFFICULTÉ D**

Le meurtrier a été **Stanley Smithe**, poussé par le mobile '**Pari macabre**', avec l'**antigel**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Bibliothèque, Salon, Vestibule, Salle des trophées, Garage, Bureau.

**078418-V PARTIE
DIFFICULTÉ D**

Le meurtrier a été **Mortimer W. Mollow**, poussé par le mobile '**Appropriation d'idée**', avec le **mort-aux-rats**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salle de billard, Vestibule, Salon, Cuisine, Cabanon, Bureau.

**213697-R PARTIE
DIFFICULTÉ C**

Le meurtrier a été **Claudette Cazelar**, poussée par le mobile '**Déception fatale**', avec le **cordon de rideau**. **Mortimer W. Mollow** a été son **complice**, poussé par le mobile '**Enfant négligé**'.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salon, Bibliothèque, Cabanon, Bureau.

**044892-X PARTIE
DIFFICULTÉ D**

Le meurtrier a été **Angelica Albinson**, poussée par le mobile '**Plans machiavéliques**', avec la **poêle**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Bibliothèque, Cabanon, Cuisine, Chambre à coucher, Bureau.

**076806-F PARTIE
DIFFICULTÉ E**

Le meurtrier a été **Stanley Smithe**, poussé par le mobile '**Fausse identité**', avec le **revolver**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Bibliothèque, Cabanon, Cuisine, Chambre à coucher, Bureau.

**145162-R PARTIE
DIFFICULTÉ D**

Le meurtrier a été **Greg Gaffney**, poussé par le mobile '**Espionnage industriel**', avec la **lanière de cuir**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salon, Vestibule, Salle des trophées, Garage, Bureau.

**10672-Z PARTIE
DIFFICULTÉ D**

Le meurtrier a été **Greg Gaffney**, poussé par le mobile '**Combats truqués**', avec la **corde**. Les **Sœurs Berwick** ont été ses **complices**, poussés par le mobile '**Ambition démesurée**'.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salle de billard, Vestibule, Salon, Cuisine, Cabanon, Bureau.

**112924-I PARTIE
DIFFICULTÉ D**

Les meurtriers ont été les **Sœurs Berwick**, poussées par le mobile '**Vendetta familiale**', avec l'**ouvre-lettre**.

Le parcours que les assassins ont fait a été: Salle de billard, Salle des trophées, Garage, Chambre à coucher, Bureau.

**136090-S PARTIE
DIFFICULTÉ C**

Les meurtriers ont été les **Sœurs Berwick**, poussées par le mobile '**Vendetta familiale**', avec la **plante toxique**.

Le parcours que les assassins ont fait a été: Bibliothèque, Cabanon, Cuisine, Chambre à coucher, Bureau.

**173868-N PARTIE
DIFFICULTÉ D**

Le meurtrier a été **Angelica Albinson**, poussée par le mobile '**Positionnement extrême**', avec le **cordon de rideau**. Les **Sœurs Berwick** ont été ses **complices**, poussés par le mobile '**Dévalorisation sociale**'.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salon, Bibliothèque, Cabanon, Bureau.

**101275-P PARTIE
DIFFICULTÉ D**

Le meurtrier a été **Angelica Albinson**, poussée par le mobile '**Cadeau empoisonné**', avec le **pesticide**. **Stanley Smithe** a été son **complice**, poussé par le mobile '**Pari macabre**'.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Salle de billard, Vestibule, Salon, Bibliothèque, Cabanon, Bureau.

**200184-O CRIME
PARFAIT**

Le meurtrier a été **Claudette Cazelar**, poussée par le mobile '**Fraude démasquée**', avec la **queue de billard**.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Bibliothèque, Salon, Vestibule, Salle de billard, Salle des trophées, Garage, Bureau.

**158082-B CRIME
PARFAIT**

Les meurtriers ont été les **Sœurs Berwick**, poussées par le mobile '**Vendetta familiale**', avec le **cordon de rideau**.

Le parcours que les assassins ont fait a été: Salle de billard, Vestibule, Salon, Bibliothèque, Cabanon, Bureau.

**117221-F CRIME
PARFAIT**

Le meurtrier a été **Angelica Albinson**, poussée par le mobile '**Cadeau empoisonné**', avec le **mort-aux-rats**. **Greg Gaffney** a été son **complice**, poussé par le mobile '**Espionnage industriel**'.

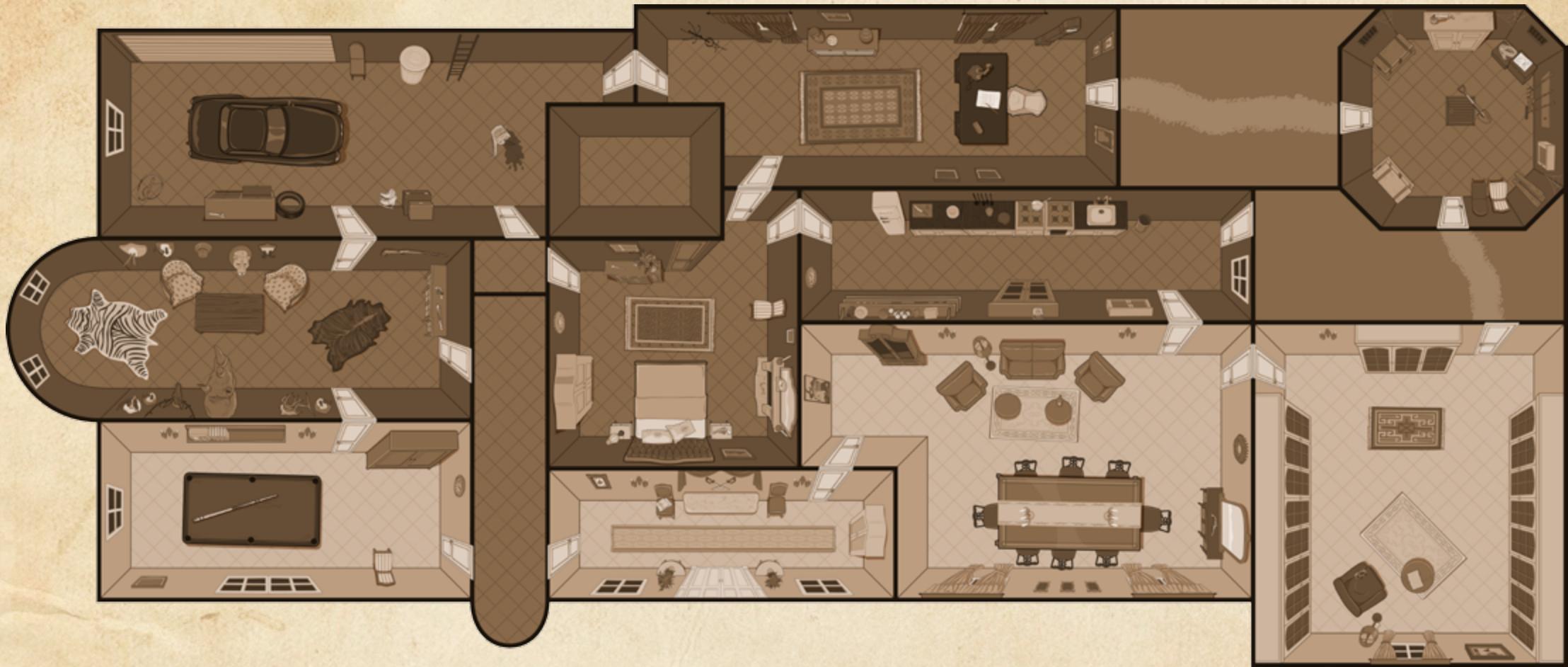
Le parcours que l'assassin a fait a été: Salle de billard, Vestibule, Salon, Cuisine, Chambre à coucher, Bureau.

**206830-H CRIME
PARFAIT**

Le meurtrier a été **Claudette Cazelar**, poussée par le mobile '**Déception fatale**', avec la **queue de billard**. Les **Sœurs Berwick** ont été ses **complices**, poussés par le mobile '**Vendetta familiale**'.

Le parcours que l'assassin a fait a été: Bibliothèque, Salon, Vestibule, Salle de billard, Salle des trophées, Garage, Bureau.





INDIQUER LES RÉFÉRENCES DEMANDÉES

Garage

Bureau

Cabanon

Salle des trophées

Cuisine

Chambre à coucher

Salon

Bibliothèque

Salle de billard

Vestibule

