

MÉCANISMES DU JEU — POUR LES JOUEURS

Le principal mécanisme de jeu est avant tout les interactions entre les personnages. D'autres mécanismes permettent d'enrichir ces interactions, mais il faut garder à l'esprit que le role-play et le jeu entre les joueurs restent le plus important pour un huis clos.

Certains mécanismes sont basés sur la notion de pièces d'or. Ces pièces d'or servent de la même façon qu'une monnaie pourrait servir, il n'y a donc pas d'utilisation des pièces comme points d'actions pour simuler la recherche d'indices par exemple. Par contre, elles servent à des choses plus concrètes telles que la corruption, ou bien le troc. Gardez à l'esprit que l'argent n'est pas une fin en soit, il n'y a pas d'intérêt à accumuler de l'argent, si ce n'est pour mieux pouvoir l'utiliser (à moins de trouver logique que votre personnage apprécie de s'enrichir).



Enfin, vous pouvez aussi utiliser les pièces d'or comme monnaie d'échange, et vendre des objets ou potions en votre possession, ou même des informations. Il n'y a aucune règle, vous êtes libre d'utiliser votre argent comme vous le voulez.

Recherche d'indices

La recherche d'indices se fait sans point d'action. Les joueurs peuvent observer la scène de jeu pour y trouver des éléments pertinents. Inutile de fouiller la pièce, les éléments de jeu sont en évidence, il n'y a pas d'indice caché.

Il se peut que certains indices soient portés par des joueurs dès le début du jeu, auxquels cas vous les recevrez en début de partie, lors du briefing avec l'Organisateur. D'autres indices peuvent être reçus par des personnages au cours du jeu. Enfin, certains sont inaccessibles (verrouillés dans un coffre par exemple), les découvrir et découvrir comment y accéder fera donc partie du jeu.

Il est interdit de cacher un élément que l'on porte dans la pièce de jeu.

Fouille

En dehors des indices physiques, vous pouvez parcourir le château et fouiller en toute discrétion les pièces qui le compose, visible sur le plan du château. Cette fouille prend 30 secondes, durant laquelle vous attendrez en dehors de la zone de jeu pour simuler le temps d'absence que requiert votre fouille. Une fois le sablier de 30 secondes terminé, vous pouvez lire la description d'une des pièces, puis vous devez retourner dans la salle de jeu, et attendre un certain temps avant de pouvoir fouiller à nouveau.

Corruption du jury



L'Election de Miss Disney se fait au travers de 5 épreuves, chaque candidate recevant une note de 0 à 10 de la part des 5 membres du jury à la fin de chaque épreuve. Les notes données par le jury sont affichées une fois l'épreuve terminée, ainsi que la moyenne actuelle pour chaque candidate.

Il vous est possible de corrompre les membres du jury. Dans le cas de Jafar, étant donné qu'il est présent durant la partie, aucune règle n'encadre vos tentatives pour influencer sa note. Vous pouvez donc interagir avec lui comme vous le voulez pour tenter de le convaincre de voter en faveur (ou défaveur) de quelqu'un.

Concernant les 4 autres membres du jury, la corruption passe par un mécanisme plus concret. Vous pouvez dépenser une pièce d'or pour pousser chaque membre du jury (non présent à la soirée) à augmenter ou diminuer sa note d'un point concernant une des candidates. Pour ça, donnez votre (ou vos) pièce(s) d'or à un des Organisateurs qui s'assurera que les membres du jury reçoivent votre « don ».

Vider ses poches

L'agent Woody en charge de la sécurité possède la prérogative de fouiller quelqu'un et l'obliger à vider ses poches. Cependant, la mort de la Fée Bleue lui laisse peu d'espoir d'être payé, ce qui le rend plus sensible aux pots-de-vin que d'habitude. Vous pouvez donc lui donner une certaine somme pour l'amener à obliger un joueur à vider ses poches devant tout le monde, révélant alors la totalité des objets et indices qu'il possède sur lui.



Cependant, la victime peut se défendre en donnant elle aussi une certaine somme pour acheter aussi Woody. S'il donne plus que le premier pot-de-vin, il est protégé et n'a plus besoin de vider ses poches. Dans le cas contraire, il est obligé de révéler ce qu'il porte sur lui (là aussi, le fair-play s'impose : si on est fouillé par Woody, on ne garde pas d'objets cachés).

Quelques points importants à garder en mémoire :

- La victime ignore combien le premier joueur a donné, donc elle ignore combien elle doit donner pour se défendre.
- Si elle n'a pas donné assez, c'est un échec, elle ne peut pas surenchérir.
- Qu'elle échoue à se défendre ou pas, dans tous les cas, Woody empoche pour de bon les pots-de-vin des deux joueurs.
- Vous pouvez rester anonyme en demandant à Woody de vider les poches de quelqu'un, vu qu'il montre les objets trouvés à tout le monde.
- Une fois la fouille terminée, la victime récupère ses objets et indices.
- Un joueur ne peut corrompre Woody qu'une seule fois pendant la soirée. Par la suite, si vous voulez forcer quelqu'un à vider ses poches, il faudra convaincre quelqu'un de le demander à votre place.