

Une victime est à déplorer, n'ajoutez pas votre nom dans cimetière du Manoir de l'Épouvante ! Pour rester en vie, invitez votre +1 à la fête, et animez ensemble la partie de Cluedo Halloween.

Avant la partie

- Au hasard, ou une personne extérieure choisit 1 carte indice de chaque type (personnages, lieux, armes, victimes) qui seront à découvrir.
- Phase de récupération d'indices :

Etablir une répartition des cartes qui seront déposées sur Moodle, avant la partie, pour chaque équipe, dans leurs sections respectives.

Les grilles d'enquêtes sont proposées sous Framapad individualisés pour chaque équipe.

Pendant !

Assurez-vous que tout.es les participant.es ont pris connaissances des règles du jeu en amont de la partie.

Utilisez le forum des annonces pour vous adresser au groupe entier, et vous avez également la main sur le forum des hypothèses pour réguler les échanges / tour de jeu.

- Prévoir un temps pour réexpliquer les règles du jeu, plus particulièrement les variantes du Cluedo Halloween !

Guidez les équipes lors des tours de jeux :

- Rappeler l'ordre du tour de « table » ;
- Passer d'équipe en équipe pour vérifier les énigmes : bonbons & sorts obtenus, cartes indices ou bonus ;
- Faire vivre le forum de la salle des hypothèses pour que tous les participants aient les informations au même moment ;
- Relancer les équipes durant la phase des soupçons, pour éviter les temps de latence trop longs.

Possibilité d'adapter la fin du jeu, en fonction du temps restant :

- **Versión classique** : une équipe formule et trouve l'accusation exacte ;
- **Ou** chaque équipe formule son accusation/soupçon final dans son canal de discussion privé. Le maître du jeu donne ensuite la combinaison attendue sur le canal général, et annonce-le (ou les) vainqueur(s).

Après ...

Quoi, c'est pas fini ? Eh bien non, pas tout à fait !

Vous pouvez proposer un Chat ou un forum de fin de partie.

C'est l'occasion de demander aux participant de s'exprimer sur cette expérience de jeu, dire ce qu'ils ont aimé ou non, comment améliorer de futures parties ; ce qu'ils auraient aimé trouver dans le scénario. Et peut-être aussi leur donner les réponses aux énigmes, à moins que vous ne les laissiez mariner encore un peu !