FICHES D'ENQUÊTE · UNE PAR JOUEUR · À IMPRIMER AUTANT DE FOIS QUE NÉCESSAIRE

Les fiches d'enquête

Une colonne par joueur (J1 à J6, dans l'ordre du tour). Cochez ce que vous avez en main, puis chaque carte qu'on vous montre, dans la colonne de celui qui vous l'a montrée. Un point d'interrogation pour ce que vous soupçonnez.

Fiche d'enquête

Détective : _____

SUSPECTS	J1	J2	J3	J4	J5	J6
Hortense Belair						
Le colonel Brassac						
Iris Delorme						
Le professeur Valmont						
Madame de Saint-Clair						
Victor Lambert						
ARMES	**J1**	**J2**	**J3**	**J4**	**J5**	**J6**
Le tisonnier						
La fiole de poison						
Le coupe-papier						
Le vase de cristal						
Le cordon de rideau						
Le pistolet de duel						
LIEUX	**J1**	**J2**	**J3**	**J4**	**J5**	**J6**
Le grenier						
La bibliothèque						
La serre						
Le salon de musique						
La salle à manger						
La cuisine						
La chapelle						
La cave à vin						
L'écurie						

Fiche d'enquête

Détective : _____

SUSPECTS	J1	J2	J3	J4	J5	J6
Hortense Belair						
Le colonel Brassac						
Iris Delorme						
Le professeur Valmont						
Madame de Saint-Clair						
Victor Lambert						
ARMES	**J1**	**J2**	**J3**	**J4**	**J5**	**J6**
Le tisonnier						
La fiole de poison						
Le coupe-papier						
Le vase de cristal						
Le cordon de rideau						
Le pistolet de duel						
LIEUX	**J1**	**J2**	**J3**	**J4**	**J5**	**J6**
Le grenier						
La bibliothèque						
La serre						
Le salon de musique						
La salle à manger						
La cuisine						
La chapelle						
La cave à vin						
L'écurie						