

Un jeu de **Hervé Marly**

Petits Meurtres

FAITS DIVERS &

Un jeu d'enquêtes délirantes,
jouable à partir de **14 ans**, pour **4 à 7 joueurs**

LA RÈGLE
DU JEU





Matériel

- 1 livret de l'inspecteur ;
- 1 livret du greffier ;
- 4 livrets d'innocents ;
- 1 livret du coupable ;
- 1 sablier de 30 secondes ;
- 7 cartons de votes, un par couleur de pion ;
- 1 carton du greffier ;
- 7 pions ;
- 1 plateau.



Préparation du jeu

On choisit un inspecteur ou on le désigne au hasard. Il reçoit le Livret de l'inspecteur.

Chaque joueur reçoit 1 Carton de vote et 1 Pion (même l'inspecteur) qu'il place sur la case « 8 » du plateau.

Le joueur assis à la droite de l'inspecteur sera le greffier : il reçoit en plus le Carton du greffier et le Livret du greffier. Les autres joueurs seront les suspects.

Chaque joueur possède un résumé des règles sur la première page de son livret.



Début de la manche

Le greffier prend autant de livrets que de suspects, y compris le livret du coupable (marqué sur chaque page d'une tache).

Il les « mélange » et les donne au premier suspect à gauche de l'Inspecteur. Ce suspect prend un livret au hasard (ou en choisit un en examinant l'intérieur). Il donne ensuite les livrets restants au suspect à sa gauche, lequel procédera de même, et ainsi de suite jusqu'au dernier suspect qui n'aura alors pas le choix.

L'inspecteur choisit l'affaire sur laquelle il va enquêter. (Il est recommandé de ne pas choisir l'affaire située en face de l'affaire précédente).

Chaque joueur ouvre son livret à la date correspondante. L'inspecteur lit le résumé de l'affaire en haut de la page. À tour de rôle, les suspects se présentent en donnant leur identité (inscrite en haut de la page, sous la date).



Pour permettre aux suspects de préparer plus facilement de beaux alibis, l'inspecteur lit à haute voix les indices qu'il possède sur chacun des suspects présents.



Interrogatoires

Dans l'ordre qu'il désire, l'inspecteur interroge chaque suspect. Il peut utiliser les indices collectés sur chacun d'entre eux pour lancer l'interrogatoire.

Chaque suspect a deux fois la durée du sablier de 30 secondes pour exposer son alibi. C'est le greffier qui gère le sablier, signale aux suspects la fin du premier des 2 sabliers ainsi que la fin du temps accordé aux alibis.

Dans son alibi, chaque suspect doit prononcer obligatoirement les 3 premiers mots inscrits dans son agenda à la page de l'affaire en cours. Il n'a pas le droit d'utiliser les 3 derniers mots.

Lorsque tous les suspects ont été interrogés, l'inspecteur procède à un second tour d'interrogatoires :

L'inspecteur peut choisir l'ordre des interrogatoires comme il le désire, mais il lui est interdit d'interroger le même premier suspect. Dans son alibi, chaque suspect doit prononcer obligatoirement les 3 derniers mots inscrits dans son agenda.

Nota : tous les innocents ont les mêmes mots à prononcer, le coupable a des mots différents.



Contrôles du greffier

Dès que l'inspecteur a posé sa question à un suspect, et au moment où ce dernier commence son alibi, il déclenche le sablier de 30 secondes pour une durée totale de 2 sabliers.

Lorsque la durée est écoulée, le greffier stoppe le discours du suspect. Si le suspect a correctement utilisé ses 3 mots obligatoires, le greffier le signale à l'inspecteur, qui passe à la suite du jeu.

4

Si le suspect n'a pas utilisé tous ses mots obligatoires, le greffier le lui signale (en cas de désaccord, suspect et greffier confrontent secrètement leurs points de vue). Ensuite, le greffier recule d'une case le pion du suspect, puis déclenche un sablier de 30 secondes.

Le suspect doit, durant ce laps de temps, continuer son alibi et placer le ou les mots manquants. (Si le suspect n'a toujours pas prononcé tous ses mots, cette dernière phase recommence tant qu'il est nécessaire et le pion du suspect recule à chaque fois d'une case.)



Votes de confiance

Les suspects et le greffier décident simultanément s'ils soutiennent ou non l'inspecteur.



- Si un joueur pense que l'inspecteur va démasquer le coupable, il retourne son carton devant lui face « Carte blanche » visible.
- Si un joueur pense que l'inspecteur va se tromper, il retourne son carton devant lui face « Suspicion légitime » visible.



Accusation

Après les votes, l'inspecteur désigne le suspect qu'il soupçonne d'être le coupable.

Le greffier déplace les pions des joueurs selon ce qui est inscrit sur le carton du greffier (voir aussi page suivante).

5



Déplacement des pions

C'est le greffier qui s'occupe de déplacer les pions.

Coupable **DÉMASQUÉ** :

- Pour tous les suspects (y compris le coupable) s'ils ont voté :

 leur pion **recule de 1 case.**

 leur pion **avance de 1 case.**

- Le pion de l'**inspecteur avance de 3 cases.**
- Le pion du **coupable recule de 3 cases.**

Coupable **NON DÉMASQUÉ** :

- Pour tous les suspects (y compris le coupable et l'accusé innocent) s'ils ont voté :

 leur pion **avance de 1 case.**

 leur pion **recule de 1 case.**

- Le pion de l'**inspecteur recule de 3 cases.**
- Les pions du **coupable et de l'accusé innocent avancent de 3 cases.**

(Voir le carton du greffier)



Fin de la partie

Une fois la manche terminée :

- le greffier devient un suspect ;
- l'inspecteur devient greffier ;
 - le voisin de gauche de l'inspecteur devient le nouvel inspecteur.

On commence alors une nouvelle manche.

La partie se termine lorsque chaque joueur a endossé une fois le rôle de l'inspecteur.

Le joueur dont le pion est en tête à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Important

Les MOTS obligatoires.

Les innocents ont tous strictement les mêmes mots obligatoires à prononcer.

Le coupable a des mots obligatoires différents.

Si vous ne connaissez pas un des mots obligatoires, demandez son aide au greffier ou consultez un dictionnaire.

Les mots doivent être prononcés de façon phonétiquement identique à ce qui est écrit.

Exemples :

Mot obligatoire

CHANTER

Mots valables

CHANTÉ

CHANTEZ

CHANTER

Mots non valables

CHANTAIT

ENCHANTÉ

CHANTONS

Mot obligatoire

SOT

Mots valables

SEaux

SCEAU

SAUT

Mot non valable

SOTTE

Les jeux de mots sont interdits (sauf convention contraire fixée entre les joueurs avant le début de la partie) :

Mot obligatoire

CARAFON

Non valable

CAR À FOND

Mot obligatoire

AMÉNOPHIS

Non valable

AMÈNE AU FILS



But des joueurs

Le but des suspects innocents et du suspect coupable est de mystifier l'inspecteur (le plus souvent en tout cas).

Les innocents doivent essayer de repérer les mots obligatoires du coupable et de les utiliser en plus de leurs propres mots.

Le coupable doit essayer de repérer les mots obligatoires des innocents et de les utiliser en plus de ses propres mots.

En effet si l'inspecteur se trompe, les suspects peuvent en bénéficier.



Alibis

Racontez la plus belle histoire possible, car si l'inspecteur est passionné par votre histoire, il sera moins attentif aux mots. Pour

8

cela, acceptez les indications qu'il donne sur votre personnage. S'il vous demande pourquoi vous aimez manger des poissons rouges crus, ne lui dites pas non, expliquez-le et rajoutez-en avec des détails croustillants. Ne refusez jamais cette aide pour construire un personnage intéressant.

Attention à ne pas regarder le livret juste avant de prononcer un mot obligatoire. Ou alors, faites-le tout le temps, ou bien encore jouez-en pour tromper l'inspecteur.

Vous pouvez aussi vous servir de l'histoire inventée par les autres suspects pour alimenter votre imagination.

Et surtout, manipulez soigneusement votre livret pour ne pas le marquer et risquer de le rendre inutilisable.

Si malgré tout vous abîmez un de vos livrets, vous pouvez télécharger des jaquettes collectors sur le site d'Asmodée Éditions à l'adresse suivante :

<http://www.asmodee.com/jeux-de-societe/96.htm>



Variantes

Version experts

Vous êtes devenus des joueurs confirmés. Flouer l'inspecteur est devenu une seconde nature et décrypter les manœuvres des suspects est maintenant presque ennuyeux ! Alors devenez des héros ! Vous éprouverez encore plus de fierté à vaincre !

Passez les alibis à une durée d'un seul sablier. Reculez votre pion de 1 case pour chaque mot oublié dans votre alibi.

Partie rapide

Lorsque l'inspecteur a choisi l'affaire sur laquelle il va enquêter, il déclare (sans les connaître) « mots du haut » ou « mots du bas ». Il n'y aura qu'un seul tour d'interrogatoires

9

durant lequel les suspects devront, selon la décision de l'inspecteur, utiliser obligatoirement soit les 3 mots du haut, soit les 3 mots du bas de la page.

Le reste des règles est inchangé.

Accusation directe

L'inspecteur a la possibilité de porter une accusation directe à la fin de la première série d'interrogatoires. Les autres joueurs ne votent pas.

- Si l'inspecteur démasque le coupable, les pions des suspects reculent d'une case, celui de l'inspecteur avance de 3 cases.
- Si l'inspecteur se trompe de coupable, les pions des suspects avancent d'une case, celui de l'inspecteur recule de 3 cases.

Indices secrets

Afin d'accentuer le côté « improvisation » des interprétations, l'inspecteur ne lit pas au début de la manche les indices qu'il possède sur les suspects présents. Chaque suspect les découvrira au moment où il sera interrogé.

Partie à 4 joueurs

Sélectionnez les livrets suivants :

- 1 Livret de l'inspecteur ;
- 2 Livrets de suspects ;
- 1 Livret du coupable.

Chaque joueur doit être loyal et révèle à l'inspecteur s'il n'a pas dit tous ses mots obligatoires, recule son pion et reprend la suite de son alibi.

Un des autres suspects s'occupe de gérer le sablier. Le déplacement des pions est géré en commun.



Crédits

Auteur : Hervé Marly

Remerciements

Je tiens à remercier ces très chers auteurs de romans policiers qui m'ont permis de partager sans risques ni remords les subtils frissons du meurtrier sadique, mais également la profonde satisfaction du justicier vainqueur.

L'humour roboratif ou l'ironie glacée de ces écrivains ont été en partie l'inspiration de ce jeu, modeste hommage à leur génie.

Merci donc à Edgar Allan Poe, Arthur Conan Doyle, Maurice Leblanc, Agatha Christie, Dashiell Hammett, Georges Simenon, E. P. Jacobs, Léo Malet, Frédéric Dard, Jean Vautrin, George C. Chesbro, James Ellroy, Dan Simmons, Caleb Carr, Maurice G. Dantec, Fred Vargas et à tous ceux que je n'ai pas lus...

Certaines affaires m'ont été soufflées par des amis.

Bruno Faidutti : 6, 7, 26, 27, 28 juin

Laurent Bernard : 5 juillet.

Merci à tous ceux qui ont supporté les parties test, et plus particulièrement : Cathy Trinta, Vincent Pessel, Anne Bernard, Magalie Rouillet, Laurent Bernard, Bruno Faidutti, Maud Bissonnet, Cyrille Daujean, Adrien Martinot, Jean-Marc Pauty, Alain Bidault, Le jury de la ludothèque de Boulogne, Croc, Philippe Mouret, Pierre Gaubil et l'équipe d'Asmodee.

Toute mon admiration à Barbara Palm qui a eu la charge de traduire en allemand ce jeu qui offre de nombreux pièges linguistiques.