L'HEURE DU CRIME... OÙ ÉTIEZ-VOUS?

UN JEU DE PASCAL ROUSSEL ET CHRISTIAN LEMAY

BUT DU JEU

ON SOUPÇONNE DEUX JOUEURS D'AVOIR COMMIS UN CRIME. POUR ÉVITER LA CONDAMNATION, ILS DOIVENT SE FABRIQUER UN ALIBI EN BÉTON ET DÉJOUER L'INTERROGATOIRE DES ENQUÊTEURS...
LES ENQUÊTEURS DOIVENT FAIRE CONDAMNER LES DEUX SUSPECTS.
LES SUSPECTS ONT POUR BUT DE PROUVER LEUR INNOCENCE.

MATÉRIEL

70 CARTES ALIBI, COMPORTANT CHACUNE 2 ALIBIS ET 2 HEURES :
- 35 CARTES JAUNES DE FAIBLE DIFFICULTÉ ;
- 18 CARTES ORANGE DE DIFFICULTÉ MOYENNE ;
- 17 CARTES ROUGES DESTINÉES À DES JOUEURS AVERTIS.

16 CARTES CRIME.

DÉROULEMENT DU JEU

NOMMEZ UN MENEUR DE JEU.
CELUI-CI DOIT BIEN CONNAÎTRE LES RÈGLES.
UNE PARTIE SE DÉROULE EN 5 PHASES.

1. ACCUSATION

LE MENEUR DE JEU IDENTIFIE DEUX SUSPECTS PARMI LES JOUEURS (AU HASARD, OU SELON SON HUMEUR) ET LEUR REMET UNE CARTE ALIBI QU'IL PIOCHE AU HASARD APRÈS EN AVOIR CHOISI LA DIFFICULTÉ : JAUNE, ORANGE, OU ROUGE. EN DÉBUT DE PARTIE, LES JOUEURS DÉCIDENT DE JOUER AVEC LES PARTIES BLANCHES OU COLORÉES DES CARTES ALIBI.
REMARQUE : POUR VOS PREMIÈRES PARTIES, IL EST CONSEILLÉ DE NE JOUER QU'AVEC LES CARTES JAUNES.

TOUS LES AUTRES JOUEURS SERONT ENQUÊTEURS.
LE MENEUR DE JEU PIOCHE UNE CARTE CRIME, OU INVENTE UN CRIME

(farfelu, ou non) dont il accuse les deux suspects.
Il pioche ensuite une nouvelle carte (crime ou alibi) pour déterminer l'heure du crime : il choisit l'une ou l'autre des deux heures inscrites sur la carte.
Puis il demande aux suspects où ils étaient à l'heure du crime. Ces derniers répondent ce qui est inscrit sur la carte alibi qui leur a été remise. Cet alibi leur est imposé.

2. Isolement

Les deux suspects se retirent dans un endroit isolé pour y préparer leur alibi. Ils disposent de trois minutes. Le meneur de jeu chronomètre ce temps. Les suspects prévoient les questions que leur poseront les enquêteurs et s'entendent sur les réponses qu'ils fourniront.

<u>Exemple :</u> Les suspects sont accusés d'avoir braqué une animalerie spécialisée en scorpions. La carte alibi leur indique qu'ils étaient au cinéma à l'heure du crime. Il est fort possible que les enquêteurs leur posent ces questions : « Dans quel cinéma ? » ; « Quel film êtes-vous allé voir ? » ; « Dans quelle salle était-il diffusé ? » ; « Avez-vous mangé du pop corn ? » ; « Si oui, qui a payé ? » ; « Qui a choisi le film ? »... Les suspects ont une double tâche : prévoir les questions et se souvenir des réponses qu'ils inventent !

Pendant ce temps, les enquêteurs préparent l'interrogatoire. Ils formulent les questions qu'ils poseront aux suspects. Ces questions vérifieront si l'alibi inventé se tient ! Elles doivent impérativement concerner directement l'alibi. Elles doivent exiger des réponses courtes. Les questions données au paragraphe précédent constituent de bons exemples. Nous conseillons fortement au meneur de jeu de noter ces questions.
Bien qu'il n'y ait pas de maximum, nous vous suggérons entre 8 et 10 questions.

3. Premier interrogatoire

Une fois les trois minutes écoulées, le meneur de jeu amène un seul suspect devant les enquêteurs. Ceux-ci lui posent

LEURS QUESTIONS. ILS PEUVENT LES AJUSTER, OU EN AJOUTER D'AUTRES QUI LEUR VIENDRAIENT À L'ESPRIT. LE SUSPECT DOIT RÉPONDRE. IL NE PEUT PAS FEINDRE L'OUBLI OU L'IGNORANCE (EXEMPLE : « - QU'AVEZ-VOUS ACHETÉ ? - JE NE SAIS PAS. »). LE MENEUR DE JEU NOTE LES RÉPONSES. PENDANT CE TEMPS, LE DEUXIÈME SUSPECT DOIT ABSOLUMENT RESTER ISOLÉ POUR NE PAS ENTENDRE CE QUE SON COMPÈRE RACONTE.

4. SECOND INTERROGATOIRE

UNE FOIS LE PREMIER INTERROGATOIRE TERMINÉ, LE MENEUR DE JEU RAMÈNE LE DEUXIÈME SUSPECT. EN S'AIDANT AU BESOIN DES NOTES DU MENEUR, LES ENQUÊTEURS LUI POSENT LES MÊMES QUESTIONS (L'ORDRE DES QUESTIONS PEUT ÊTRE DIFFÉRENT). LE PREMIER SUSPECT, QUI ASSISTE À LA SCÈNE, DOIT ÉVITER TOUTE RÉACTION ET NE PEUT COMMUNIQUER AVEC SON ACOLYTE.

5. VERDICT

LE MENEUR DE JEU ET LES ENQUÊTEURS ONT MAINTENANT LA LOURDE TÂCHE DE DÉCIDER DE LA CULPABILITÉ OU NON DES SUSPECTS.
LE VERDICT PEUT ÊTRE RENDU DE DEUX FAÇONS, SELON LE SOUHAIT DES JOUEURS :

① SOIT C'EST LE MENEUR DE JEU QUI DÉCIDE SEUL EN SON ÂME ET CONSCIENCE QUEL EST LE CLAN VAINQUEUR.

② SOIT LE MENEUR DE JEU DONNE SON SENTIMENT SUR L'AFFAIRE, AVANT LE VOTE DES ENQUÊTEURS. PUIS LES ENQUÊTEURS VOTENT À MAIN LEVÉE SUR LA CULPABILITÉ DES SUSPECTS.
REMARQUE : EN CAS D'ÉGALITÉ DE VOTES CHEZ LES ENQUÊTEURS, C'EST LE MENEUR DE JEU QUI DÉCIDE DU VERDICT.

QUELLE QUE SOIT LA MANIÈRE CHOISIE POUR ÉNONCER LE VERDICT :

- S'IL(S) JUGE(NT) QUE LES SUSPECTS ONT FOURNI DES RÉPONSES SUFFISAMMENT COHÉRENTES (IL PEUT Y AVOIR DE LÉGÈRES DIFFÉRENCES), CEUX-CI SONT DÉCLARÉS « INNOCENTS ». **VICTOIRE DES SUSPECTS !**

- S'IL(S) JUGE(NT) AU CONTRAIRE QUE DES FAILLES SUFFISANTES ONT ÉTÉ MISES À JOUR DANS L'ALIBI DES SUSPECTS, CEUX-CI SONT DÉCLARÉS « COUPABLES ». **VICTOIRE DES ENQUÊTEURS !**

DANS TOUS LES CAS, LE MENEUR DE JEU ET LES ENQUÊTEURS JUSTIFIENT LEURS DÉCISIONS EN METTANT EN AVANT LES ÉLÉMENTS CLÉS DE L'INTERROGATOIRE.
UNE NOUVELLE PARTIE PEUT ALORS COMMENCER.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU

LE MENEUR DE JEU EXERCE UN RÔLE CAPITAL. IL DOIT ANIMER LE GROUPE ET BIEN MAÎTRISER LES RÈGLES. PARMI SES TÂCHES LES PLUS IMPORTANTES SE TROUVE CELLE D'APPROUVER TOUTES LES QUESTIONS POSÉES PAR LES ENQUÊTEURS.

LE MENEUR DE JEU DOIT REFUSER :

1. LES QUESTIONS TROP GÉNÉRALISTES (EXEMPLE : « QU'AVEZ-VOUS FAIT APRÈS ? ») ET/OU NON RELATIVES À L'ENQUÊTE (EXEMPLE : « QUELLE EST VOTRE COULEUR PRÉFÉRÉE ? »).
2. LES QUESTIONS RELATIVES AUX DÉTAILS DU CRIME : EN EFFET, LES SUSPECTS CLAMENT ÊTRE INNOCENTS ET N'ONT PAR CONSÉQUENT RIEN À CONNAÎTRE DU CRIME.
3. LES QUESTIONS AUXQUELLES LE SECOND SUSPECT AURAIT PEU DE CHANCE DE RÉPONDRE MÊME S'IL ÉTAIT AVEC LE PREMIER SUSPECT. EXEMPLE : « LORSQUE L'AUTRE SUSPECT EST ALLÉ ACHETER DU POP CORN, A-T-IL PAYÉ EN ARGENT COMPTANT, OU AVEC UNE CARTE ? » LE DEUXIÈME SUSPECT, S'IL EST RESTÉ DANS LA SALLE DE PROJECTION, NE PEUT PAS CONNAÎTRE CETTE RÉPONSE.

LE MENEUR DE JEU PEUT REFUSER DES QUESTIONS POUR D'AUTRES MOTIFS. EXEMPLE : UNE QUESTION EST TROP DIFFICILE, HORS DE PROPOS... IL DOIT JUSTIFIER SES REFUS.

© 2009 FERTI ET LE SCORPION MASQUÉ INC.
À L'HEURE DU CRIME... EST FABRIQUÉ EN UNION EUROPÉENNE.