



LE JEU

Un crime a été commis. L'inspecteur doit découvrir le coupable.

LES JOUEURS

4 à 6 joueurs / 13 ans et +

BUT DU JEU

Le but est de gagner des points mais surtout de bien s'amuser !

L'inspecteur doit trouver le coupable grâce aux mots cachés dans les dépositions des suspects. Tous les suspects innocents ont les mêmes séries de mots à prononcer, tandis que le coupable en a d'autres.

PREPARATION D'UNE MANCHE

1) Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case « Petits Meurtres » du plateau de score.

2) Au cours de chaque manche, un joueur différent joue le rôle d'inspecteur, le joueur à sa gauche est le greffier, et les autres joueurs sont les suspects.

A chaque manche, une affaire :

Sur sa fiche, l'**inspecteur** découvre la description du crime ainsi que le nom et un indice sur chaque suspect.

Sur leur fiche respective, chaque **suspect** découvre le nom du personnage qu'il incarne, ainsi que deux séries de trois mots, qu'il devra introduire dans sa déposition au cours des deux tours d'interrogatoire de l'inspecteur. Le joueur coupable sait qu'il est coupable, grâce à une indication dans son agenda.

Sur sa fiche, le **greffier** découvre l'identité des personnages et les mots imposés. Il veillera au bon déroulement de la manche.

DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Lors de chaque tour d'interrogatoire, l'inspecteur interpelle un joueur et lui pose une question. Le joueur dispose de 90 secondes pour répondre à l'inspecteur en glissant les mots imposés dans sa déposition.

Le greffier, quand à lui, veille au bon déroulement de la manche. Il mesure le temps des dépositions, vérifie que les innocents et les coupables prononcent bien les mots imposés. Si cela n'est pas respecté il pourra augmenter le temps de parole du suspect.

LA FIN D'UNE MANCHE = VERDICT DE L'ENQUÊTE

A la fin des deux tours d'interrogatoire, les joueurs suspects votent. Chacun, avec un carton, doit parier si l'inspecteur sera capable d'identifier le coupable (Carte blanche) ou pas (Doute).

Ensuite, l'inspecteur doit ordonner l'arrestation du coupable qu'il pense avoir identifié.

La décision de l'inspecteur est un grand moment de suspense du jeu. En fonction de cette décision, les joueurs gagnent ou perdent des points, mesurés sur le plateau de score :

Si le coupable est trouvé :

- L'inspecteur gagne 1 point
- Le coupable perd 1 point
- Les autres suspects gagnent ou perdent 1 point, selon qu'ils ont correctement parié sur la perspicacité de l'inspecteur ou pas.

Si le coupable n'est pas démasqué :

- L'inspecteur perd 1 point,
- Le coupable gagne 1 point
- L'accusé innocent gagne 1 point
- Les autres suspects gagnent ou perdent 1 point, selon qu'ils ont correctement parié sur la perspicacité de l'inspecteur ou pas.

LA TECHNIQUE DES SUSPECTS

Puisque le but de chaque joueur est de gagner la partie, un innocent a tout intérêt à ce que l'inspecteur perde des points en arrêtant le mauvais coupable, et à gagner des points lui-même en pariant sur une erreur de l'inspecteur.

Dans la pratique, les innocents compliquent la tâche de l'inspecteur en glissant leurs mots dans des dépositions loufoques et riches en détail, de répéter les mots incongrus des autres suspects, et même, fin du fin, de repérer le coupable et tenter de détecter et répéter ses mots.

Le coupable quant à lui, s'il a la chance de donner sa déposition après les innocents, doit repérer les mots de ces derniers pour se faire passer pour non-coupable.

