

Règles du jeu

1. Principes généraux

Une soirée enquête est un jeu consistant à résoudre une énigme policière en incarnant les protagonistes de l'histoire. Il s'agit d'une forme de jeu de rôles. Chaque joueur ne connaît au départ que le point de vue de son personnage : qui il est, pourquoi il est là, s'il est assassin ou innocent. Seul le maître du jeu est au courant des objectifs et de tous les détails de la partie.

2. But du jeu

Le but diffère selon votre rôle :

-  Vous êtes **détective** : il faut identifier le(s) coupable(s).
 -  Vous êtes **suspect mais innocent** : il faut éviter les votes de culpabilité tout en trouvant le(s) coupable(s).
 -  Vous êtes **coupable** : il faut tout faire pour ne pas être identifié. *Si vous êtes coupable, votre fiche ne laissera aucun doute !*
-

3. Déroulement de la partie

La partie se divise en **quatre moments clés** :

a) L'enquête

Durée : 90 à 120 minutes suivant le scénario.

Chaque joueur interroge, discute, et tente de dénouer l'intrigue. Des indices viendront vous aider à faire progresser l'enquête.

b) Le procès

Durée : environ 45 minutes.

Chaque participant dispose de **60 à 90 secondes maximum** (suivant le scénario) pour exposer sa théorie et accuser un suspect.

➡ Interdiction de se défendre ou de poser des questions à ceux qui parlent.

c) Le vote (secret) et les défenses

Durée : environ 20 minutes.

Chaque joueur dispose de **6 points** à répartir :

- 6 points sur 1 personne
- 3 points sur 2 (qu'elles soient complices ou qu'il s'agisse d'une hésitation)

- 2 points sur 3 personnes
- 1 point chaque personne au-delà de 3.

Le maître du jeu comptabilise les votes, puis commence la défense des deux suspects les plus accusés, chacun leur tour. Il est interdit de leur poser des questions. Un second vote suit pour confirmer ou non le choix du groupe.

Si le vent a tourné, une nouvelle défense est organisée, jusqu'à ce que quelqu'un ayant déjà eu l'opportunité de se défendre soit à nouveau choisi par la majorité.

d) La solution

Durée : environ 20 minutes.

Le maître du jeu révèle le(s) coupable(s). Les participants n'ont pas le droit d'intervenir pendant la lecture de la solution. S'il reste des questions à la fin de la soirée, le maître du jeu y répondra évidemment avec plaisir.

- Si la majorité a voté juste → Victoire collective.
- Sinon → Victoire du ou des coupables.

4. Les indices

Les indices lus à voix haute restent disponibles toute la partie.

⚠ Attention : les indices factuels disent toujours la vérité... mais certains témoignages peuvent être biaisés, faux ou achetés ! Méfiez-vous.

Si vous êtes suspect (innocent ou non)

Vous recevez des cartes « loupes » permettant d'accéder à la salle des indices. Vous pourrez ainsi fouiller une chambre, lire un rapport, interroger un personnage fictif... Vous devez ensuite partager l'indice à l'assemblée.

Si vous êtes détective

Vous partez sans information, mais avec **trois avantages** :

1. Plus de passages en salle d'indices (minimum 7 contre 2 ou 3 pour les suspects).
2. Capital de cartes « loupes » disponible dès le début, alors que les joueurs les reçoivent au compte-gouttes.
3. Accès possible à deux enquêteurs en même temps dans la salle des indices.

5. Les trois règles d'or

-  Ne pas avoir lu/vu l'œuvre originale liée à l'enquête.
-  Interdiction d'échanger des infos avant la partie.
-  S'investir pleinement dans son rôle et bien connaître sa fiche.

6. Divers

Ce jeu reste un divertissement : inutile d'apprendre par cœur votre fiche ou de vous inquiéter de votre capacité à mentir et à improviser. Vous pouvez aussi vous préparer un aide-mémoire ou consulter de temps en temps votre téléphone. En revanche, il est interdit d'amener sa fiche de personnage à la soirée.

Un déguisement simple ou un accessoire (pipe, fausse moustache, bible, trousse de médecin...) peut enrichir le rôle et aider les joueurs à vous identifier.

 **Le seul véritable objectif d'une soirée enquête, c'est de vous amuser et de passer un agréable moment ! Évitez tout de même de condamner un pauvre innocent...**