

J'y suis pour rien !

Meurtre, mensonges et manipulation

Un jeu narratif par Lasse Lundin.
Traduction : Jérôme "Brand" Larré.

<http://www.tartofrez.com>
<http://norwegianstyle.wordpress.com/>

Écrit en 2006
Type : jeu narratif
Joueurs : 4 ou plus
Durée : 45 minutes

De quoi ça parle ?

Dans ce jeu, chaque joueur incarne le suspect d'un même meurtre. Ce dernier a eu lieu la nuit dernière et chacun d'entre vous avait un rendez-vous avec la victime qu'il n'a pas honoré. Vous êtes tous au poste de police et les inspecteurs se font un plaisir de vous interroger.

Ce dont vous avez besoin

- > 4 joueurs ou plus
- > 4 crayons ou plus
- > Du papier
- > Un bol
- > 45 minutes devant vous
- > Et un peu d'imagination...

Mise en place

La première chose à faire est de couper la feuille de papier en petits bouts. Il vous faudra environ 40 morceaux durant la partie, et ils doivent être juste assez gros pour y inscrire un nom.

Maintenant, vous devez déterminer l'identité de la victime. Tout le monde marque le nom d'une célébrité sur un bout de papier et le met dans le bol. Un joueur en tire alors un au hasard et annonce que la personne en question vient de mourir. Videz le bol.

Ensuite, chacun écrit son nom sur un des bouts de papier et le met dans le bol. Ce dernier représente désormais les suspicions de la police et qui ils pensent être le meurtrier le plus probable.

Enfin, coupez encore un morceau de papier pour chaque joueur et inscrivez ici en gros "**MENSONGE**".

La structure du jeu

Le jeu est divisé en cinq rondes. Chacune d'entre elles en dévoile un petit peu plus sur le meurtre ainsi que l'identité la plus probable de l'assassin. Pour chacune d'elle, les joueurs doivent répondre à une question.

Les rondes et les questions sont :

- 1. Où le meurtre a-t-il eu lieu?**
- 2. Quelle est l'arme du crime?**
- 3. Pourquoi est ce que vous n'êtes pas allé à votre rendez vous avec la victime?**
- 4. Quel est le mobile du meurtre?**
- 5. Qui a tué la victime?**

Rondes

Chaque ronde est divisée en deux : les *faits* et la *discussion*. Elle commence toujours par les faits.

Commencez par prendre un morceau de papier du bol et par lire le nom inscrit dessus avant de l'y reposer. Cette personne commence la ronde en énonçant un fait sur le sujet dont vous êtes en train de parler. Ces faits sont désormais des vérités connues de tous et servent à démarrer la discussion.

Les faits

Il vaut mieux éviter que les faits soient trop précis. Préférez "C'était en ville" ou "Il y avait des automobiles à proximité" à "C'était au restaurant" ou "C'était dans une voiture rouge". Cela reste une précision utile, mais sans brimer l'imagination des uns et des autres.

La discussion

Quand on a terminé le tour de table et que tout le monde a énoncé un fait, vous pouvez commencer la discussion. Durant celle-ci, tout le monde peut prendre la parole à sa guise. C'est à ce moment-ci que vous pouvez vous servir de vos papiers "**MENSONGE**".

A n'importe quel moment de la discussion, quand quelqu'un parle, vous pouvez vous en servir en le retournant face visible et donnant des "preuves" contraires à ce qu'affirme le menteur. Celui-ci est bien évidemment encore plus suspect. A chaque fois que quelqu'un est pris en train de mentir, rajouter un papier à son nom dans le bol.

exemple : Vous avez découvert que l'arme du crime était un pistolet et , dans la discussion, vous demandez à un joueur s'il ne possédait pas justement une arme semblable. Il explique l'avoir jetée depuis. Vous utilisez alors votre papier "**MENSONGE**" et expliquez qu'il la possède toujours.

Quand il ne reste que deux joueurs à ne pas avoir joué de papier "**MENSONGE**", la ronde se termine et vous déterminez qui est le meurtrier le plus probable. Ceci prend généralement la forme d'une discussion qui finit par un vote.

Restez réaliste ! Si par exemple, vous avez déterminé que vous possédiez l'arme du crime, il y a de grandes chances que vous soyiez le meurtrier le plus probable.

Terminer une ronde

Quand la discussion est finie et la personne la plus suspecte choisie, inscrivez son nom sur un bout de papier et mettez le dans le bol.

Les rondes

Première et deuxième rondes

Lors des deux premières rondes, les règles s'appliquent normalement.

Exemples de faits de la première ronde :

- > Il faisait sombre > C'était au bord de l'océan
- > C'était dans l'Espace > Il y avait beaucoup de monde
- > On n' a pas retrouvé de sang sur la scène de crime

Troisième ronde

La troisième ronde diffère des deux premières. Dans celle-ci vous ne vous contentez pas d'énoncer des faits mais vous raconter une petite histoire. Celle-ci doit être courte, mais doit expliquer l'évènement qui vous a empêché de tenir votre engagement.

Exemples de tels évènements :

- > J'ai été kidnappé
- > Je marché dans la rue quand je suis tombé dans du ciment rapide
- > J'ai gagné à la loterie
- > J'ai loupé mon bus.

La discussion est semblable à celles des rondes précédentes et vous questionnez les autres sur leurs alibis. N'oubliez pas de déterminer le meurtrier le plus crédible à la fin du round.

Quatrième ronde

La quatrième ronde est aussi un peu spéciale puisque chacun donne un mobile potentiel pour le meurtre. Rien n'oblige à ce que ce soit quelque chose dont vous ayez discuté entre vous au préalable.

Exemples de mobiles :

- > Trahison > Vengeance
- > Argent > Honneur

La discussion est semblable à celle des rondes précédentes et doit se terminer encore un fois par le choix du suspect principal.

Cinquième ronde

La dernière ronde ne comprend ni faits, ni discussion. A la place, chacun dévoile sa théorie sur le meurtre : qui, pourquoi, comment, quand et où? Chacune d'entre elles doivent prendre en compte ce qui a été énoncé lors des précédentes et il n'est plus possible d'utiliser ses papiers "**MENSONGE**". Quand tout le monde a exposé sa théorie, chaque joueur inscrit sur un bout de papier l'identité de celui qu'il pense être le tueur et le met dans le bol.

C'est enfin le moment de découvrir qui est l'assassin. Cela se fait en sélectionnant un papier au hasard dans le bol et en lisant son nom. C'est lui l'assassin. Une fois que l'assassin a été trouvé, il explique comment s'est vraiment passé le meurtre.

Finir la partie.

La partie est maintenant finie. Vous pouvez toujours regarder tous les noms dans le bol et comparer qui a le plus de papier à son nom si cela vous intéresse. Peut être la police faisait fausse route et le suspect n'avait rien à voir avec le vrai criminel?