

Un jeu de **Hervé Marly**

# Petits Meurtres

FAITS DIVERS &

Retrouve notre forum sur le site :  
[www.petits-meurtres.com](http://www.petits-meurtres.com)

Un jeu d'enquêtes délirantes,  
jouable à partir de **13 ans**, pour **4 à 7 joueurs**.

## RÈGLES 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 ;
- 6 Cartons de vote ;
- 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 (sauf l'inspecteur) 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 gauche 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.**



2



## 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 sa gauche. 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. Si vous jouez plus « pour la gagne » que pour l'ambiance, il est fortement déconseillé de laisser les suspects choisir s'ils seront coupable ou innocent. Vous respecterez ainsi l'esprit du jeu tout en privilégiant l'aspect compétition.

Le greffier choisit l'affaire sur laquelle l'inspecteur va enquêter. Chaque joueur ouvre son livret à la date correspondante.

L'inspecteur lit le résumé en haut de la page.

Chaque suspect se présente en donnant son 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.

3



## 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 retourne le sablier lorsqu'il s'est entièrement écoulé. Il en profite pour indiquer aux joueurs qu'il reste 30 secondes.

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 (il recule son pion d'1 case par mot prononcé !).

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. Ce second tour d'interrogatoires dure 30 secondes par suspect.

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 (2 fois de suite dans le cas du premier tour d'interrogatoires).

4

Lorsque le sable s'est entièrement écoulé, 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.

Si le suspect n'a pas utilisé tous ses mots obligatoires, le greffier le signale, puis le suspect recule son pion d'1 case et le greffier déclenche un sablier supplémentaire 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).



## 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

Il faut impérativement déplacer les pions dans l'ordre indiqué ci-dessous !

- 1) Pour tout le monde :
  - si le coupable est **démasqué**, tous les joueurs qui ont voté avancent leur pion d'une case. S'ils ont voté ils reculent d'une case ;
  - si le coupable **n'est pas démasqué**, tous les joueurs qui ont voté avancent leur pion d'une case. S'ils ont voté ils reculent d'une case.
- 2) Si l'accusé est **innocent** : son pion passe devant le ou les pions juste devant lui.
- 3) Si le coupable est **démasqué** : le pion du coupable passe derrière le ou les pions juste derrière lui.
- 4) Si le coupable **n'est pas démasqué** : le pion du coupable passe devant le ou les pions juste devant lui.
- 5) Si l'inspecteur **a démasqué** le coupable : le pion de l'inspecteur passe devant le ou les pions juste devant lui.
- 6) Si l'inspecteur **n'a pas démasqué** le coupable : le pion de l'inspecteur passe derrière le ou les pions juste derrière lui.



## Fin de la partie

Une fois la manche terminée, le greffier devient l'inspecteur et le joueur assis à sa gauche devient le greffier.

6

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	Mot obligatoire
CHANTER	SOT
Mots valables	Mots valables
CHANTÉ	SEAUX
CHANTEZ	SCEAU
CHANTER	SAUT
Mots non valables	Mot non valable
CHANTAIT	SOTTE
ENCHANTÉ	
CHANTONS	

7

**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.

8



## Alibis

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

### Indices secrets

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

9

## Partie à 4 joueurs

Sélectionnez les livrets suivants :

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

Chaque joueur doit être loyal et révéler à l'inspecteur s'il n'a pas dit tous ses mots obligatoires, il recule son pion d'1 case et reprend la suite de son alibi durant le sablier supplémentaire.

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

## 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, chaque suspect recule d'1 case, puis le pion de l'inspecteur passe devant le ou les pions juste devant lui.
- Si l'inspecteur se trompe de coupable, chaque suspect avance d'1 case, puis le pion de l'inspecteur recule derrière le ou les pions juste derrière lui.

## Crédits

Auteur : Hervé Marly

10



## 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...

Je les ai tellement aimés qu'il me faut leur dire. Ils n'existent pas vraiment, et quand bien même !

Merci à Jean-Baptiste Adamsberg et ses Évangélistes, à l'inspecteur Colombo, à Sherlock Holmes, à Jules Maigret, au Poulpe, et à Énée.

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 Roulet, Laurent Bernard, Bruno Faidutti, Maud Bissonnet, Cyrille Daujean, Adrien Martinot, Jean-Marc Pauty, le jury de la ludothèque de Boulogne, Croc, Philippe Mouret et l'équipe d'Asmodée.

11