

Un jeu de **Hervé Marly**

Petits Meurtres

FAITS DIVERS &
AU TRIBUNAL

Le délire est en vous

RÈGLES



DU JEU

Matériel

- Pour le **Président** :
 - 1 livret du Président ;*
 - 1 joli marteau ;*
 - 1 joli pupitre ;*
 - 100 points de victoire ;*
- Pour le **Procureur** :
 - 1 livret du Procureur ;*
 - 1 plaque « Procureur » ;*
- Pour l'**Avocat** :
 - 1 livret de l'Avocat ;*
 - 1 plaque « Avocat » ;*
- Pour les **jurés** :
 - 1 livret des Jurés ;*
 - 1 plaque « Jurés » ;*
 - 1 sablier de 30 secondes.*

Sur chaque livret sont imprimées la règle précise de chaque rôle ainsi que la règle générale.

Préparation

Distribuer les rôles dans le sens inverse des aiguilles d'une montre :

- Le **Président** dresse devant lui le pupitre du président, s'empare du marteau et récupère son livret ainsi que des points de victoire, qu'il devra distribuer.
- Le **Procureur** pose sa plaque devant lui et récupère son livret.
- L'**Avocat** pose sa plaque devant lui et récupère son livret.
- Les **Jurés** posent leur plaque devant eux, prennent le sablier qu'ils devront gérer et récupèrent le livret des jurés.

Résumé d'une manche

- 1 - Le président **choisit** une affaire.
*Chacun ouvre son livret à la page correspondante, le président **lit** le résumé de l'affaire.*
- 2 - Le **procureur** fait son réquisitoire.
*Un des jurés gère le **sablier**.
L'avocat peut opposer ses **objections**.
Le président décompte les points d'arguments.*
- 3 - L'**avocat** fait sa plaidoirie.
*Un des jurés gère le **sablier**.
Le procureur peut opposer ses **objections**.
Le président décompte les points d'arguments.*
- 4 - Les jurés **délibèrent**,
puis annoncent le **verdict**.
- 6 - Le président distribue
les **points de victoire**.

Chaque joueur récupère le rôle de son voisin de droite pour une nouvelle manche.

Fin de partie

Lorsque **chaque joueur** a été président une fois, la partie est finie.

Le joueur ayant obtenu le plus de points de victoire entre dans le panthéon des chroniques judiciaires car il a gagné la partie !

1 - Le président choisit une affaire

Le président choisit une affaire qui n'a pas encore été jugée en consultant le **sommaire** en fin de livret.

Les affaires déjà réglées ont une coche sur leur case correspondante.

Le président lit le résumé de cette affaire d'un ton parfaitement solennel.

L'avocat et le procureur **préparent** leurs discours en lisant les arguments inscrits sur leur livret.

2 - La parole est au procureur

Le président **donne la parole au procureur**. Par exemple : « *La parole est à l'accusation, maître Lecroc, nous écoutons votre réquisitoire.* »

Le président donne un petit coup de marteau pour lancer le réquisitoire et le sablier.

Le procureur disposera de **3 sabliers** (1min30) pour faire son réquisitoire d'accusation contre François Leboulet.

Il peut commencer son discours par : « *Mesdames, Messieurs les honorables membres du jury, voici pourquoi vous devez condamner François Leboulet...* »

Au fur et à mesure du discours, le président **coche discrètement** les arguments prononcés par le procureur.

Le but du procureur est de placer le **plus possible d'arguments** dans son discours. Mais il doit le faire de façon à ce que l'avocat ne les repère pas, sans pourtant qu'ils n'échappent à l'attention des jurés. Heureusement, les jurés disposent d'indices qui les aideront.

Si l'avocat oppose une **objection** :

Un juré arrête le sablier en le couchant sur la table.

Le président demande sur quel mot porte l'objection.

- **C'est un argument** :

Le président tape du marteau (cool !) et annonce « **Objection accordée.** »
Cet argument ne vaut aucun point pour le procureur : le président annule le ou les points correspondants sur son livret. Le président annonce aux jurés qu'il ne doivent pas tenir compte de cet argument. (L'objection pour l'argument principal est accordée si elle porte sur un des mots de plus de 3 lettres.)

- **Ce n'est pas un argument** :

Le président tape du marteau et annonce « **Objection rejetée.** »
Aucun point n'est ôté au procureur.

Le sablier est redressé dans le bon sens.

Le juré qui s'occupe du sablier annonce régulièrement le **temps restant** au procureur.

Ce juré annoncera la fin du temps imparti.

Les jurés sont invités à **prendre des notes** durant le réquisitoire. Il est important de noter les mots qui ont, d'après eux, un rapport direct ou indirect avec les indices mis à leur disposition.

Durant le réquisitoire du procureur, l'avocat ne dispose que de 3 objections. Il devra donc les utiliser avec parcimonie.

Pour présenter son objection, l'avocat devra former une courte phrase où il mettra en doute la parole du procureur tout en annonçant le mot qu'il pense être un argument.

Exemple : on ne dit pas : « Objection : **tonnerre** » mais plutôt « Objection : le rapport météo que j'ai sous les yeux certifie qu'aucun orage n'a éclaté et donc a fortiori qu'aucun bruit de **tonnerre** n'a été entendu le jour fatidique. »

3 - La parole est à l'avocat

Le président donne la **parole à l'avocat**.
Par exemple : « *La parole est à la défense, maître Philippe de Mouret nous écoutons votre plaidoirie.* »

Le président donne un petit coup de marteau pour lancer le réquisitoire et le sablier.

L'avocat disposera de **3 sabliers** (1min30) pour faire sa plaidoirie de défense envers François Leboulet.

Il peut commencer son discours par « Mesdames, Messieurs les honorables membres du jury, voici pourquoi vous devez relaxer François Leboulet... »

Au fur et à mesure du discours, le président **coche discrètement** les arguments prononcés par l'avocat.

Le but de l'avocat est de **placer le plus possible** d'arguments dans son discours. Mais il doit le faire de façon à ce que le procureur ne les repère pas, sans pourtant qu'ils n'échappent à l'attention des jurés. Heureusement, les jurés disposent d'indices qui les aideront.

Si le procureur oppose une **objection** :

Un juré arrête le sablier en le couchant sur la table.

Le président demande sur quel mot porte l'objection.

- **C'est un argument** :

Le président tape du marteau (cool !) et annonce « **Objection accordée** ». *Cet argument ne rapporte aucun point à l'avocat : le président annule le ou les points correspondants sur son livret. Le président annonce aux jurés qu'il ne doivent pas tenir compte de cet argument. (L'objection pour l'argument principal est accordée si elle porte sur un des mots de plus de 3 lettres.)*

- **Ce n'est pas un argument** :

Le président tape du marteau et annonce « **Objection rejetée** ». *Aucun point n'est ôté à l'avocat.*

Le sablier est redressé dans le bon sens.

Le juré qui s'occupe du sablier annonce régulièrement le **temps restant** à l'avocat.

Ce juré annoncera la fin du temps imparti.

Les jurés sont invités à **prendre des notes** durant la plaidoirie. Il est important de noter les mots qui ont, d'après eux, un rapport direct ou indirect avec les indices mis à leur disposition.

Durant le réquisitoire de l'avocat, le procureur ne dispose que de 3 objections. Il devra donc les utiliser avec parcimonie.

Pour présenter son objection, le procureur devra former une courte phrase où il mettra en doute la parole de l'avocat tout en annonçant le mot qu'il pense être un argument.

Exemple : on ne dit pas : « Objection : **amour** », mais plutôt « Objection : mais qui est êtes-vous, maître de Mouret pour parler ainsi d'**amour** de la coiffure, alors que vous ne possédez pas plus de cheveux sur votre crâne que de clients dans votre carnet d'adresse ? »

4 - Les jurés délibèrent

Ils délibèrent à voix haute afin de décider qui du procureur ou de l'avocat est susceptible d'avoir glané le plus grand nombre de points.

C'est à dire lequel a potentiellement placé **le plus d'arguments** sans qu'ils ne soient rejetés. Le jurés ne doivent pas oublier que des arguments rejetés ne rapportent aucun point.

Pendant ce temps, le **président** établit son **propre verdict** en comparant les totaux de points d'arguments du procureur et de l'avocat tels qu'il les a notés sur son livret.

Il en déduira le résultat suivant :

	<i>Verdict du président</i>
Total du procureur supérieur	culpabilité
Total de l' avocat supérieur	innocence
Totaux identiques	non-lieu

Après 3 sabliers maximum, selon leur conviction, les **jurés rendent un verdict** selon le tableau suivant :

	<i>Verdict du jury</i>
Total du procureur supérieur	culpabilité
Total de l' avocat supérieur	innocence
Totaux identiques	non-lieu

5 - Proclamation du président

Le président **compare** son verdict et celui du jury. Selon le résultat, il proclame la décision suivante :

	<i>Proclamation du président</i>
Verdicts identiques	jugement confirmé
Verdicts différents	jugement renvoyé

6 - Le président distribue les points

Selon les indications des tableaux suivants

	<i>Pour chaque juré</i>
Jugement confirmé	3 points
Jugement renvoyé	0

<i>Verdict du jury</i>	<i>Procureur</i>	<i>Avocat</i>
Innocence	0	ses points d'arguments
Culpabilité	ses points d'arguments	0

En cas de non-lieu, l'avocat et le procureur marquent chacun 3 points.

Dans tous les cas, le président ne marque aucun point (mais il a un marteau et un pupitre).

Fin de tour

Chaque joueur **récupère le rôle de son voisin de droite**. Commencer une nouvelle manche phase 1.

Important

Les arguments doivent être prononcés **phonétiquement**.

C'est à dire que si l'argument « cache » est inscrit, le mot « cash » est valable, mais le mot « caché » ne l'est pas.

Attention, il est **interdit** d'utiliser des « **listes** ». C'est à dire que l'avocat ne peut pas, par exemple, dire « Nous savons que François Leboulet déteste les pistolets, revolvers, fusils, pétards, calibres et autres armes à feu... »

Orateurs, racontez de **belles histoires**, bien touchantes. Impressionnez votre auditoire... Comme dans les véritables procès, le talent de chaque orateur fait souvent la différence. Sans doute bien plus que l'exactitude des arguments !

Ne gaspillez pas vos objections. Lorsque vous les aurez toutes utilisées, votre adversaire aurait beau jeu de placer sans risque les arguments qu'il désire !



Naviguez sur www.petits-meurtres.com

Avant l'affaire, il y avait le fait divers...

Découvrez l'épisode précédent avec **Petits Meurtres et Faits Divers**, le jeu d'enquêtes délirantes. Menez l'investigation qui précède le procès avec le premier opus d'Hervé Marly !

Petits Meurtres et Faits Divers vous confrontera aux plus horribles ou aux plus loufoques des forfaits, perpétrés par des suspects qui feront tout pour échapper au flair implacable de l'inspecteur !

Tour à tour, vous aurez le sentiment d'être un brillant inspecteur, un greffier glacial et incorruptible ou l'un de ces louches, étranges, mystérieux voire excentriques suspects, qui tentent tous de mystifier l'inspecteur à force d'abondants baratins et d'alibis alambiqués !

Petits Meurtres et Faits Divers c'est 241 histoires, 1025 suspects, 2892 indices... Et une quantité insupportable de jeux de mots approximatifs ! Plaidez coupable et courez l'acheter avant d'autres poursuites judiciaires.



