

CRIMEBOX

Investigation

A large, stylized red 'X' graphic that overlaps the end of the word 'CRIMEBOX' and the word 'Investigation'. The 'X' is composed of two thick red lines that intersect in the middle. The top line starts from the left, goes under 'CRIMEBOX', and then goes up and to the right. The bottom line starts from the left, goes under 'Investigation', and then goes up and to the right. The two lines intersect to the right of the word 'Investigation'.

Cymon Kraft

-

Cédric Lefebvre

-

Anne C

Dans une ville anonyme des États-Unis d'Amérique, un horrible crime a eu lieu. Un corps vient d'être retrouvé, la scène de crime sécurisée. Le mystère plane encore sur le responsable du crime. Mais l'investigation que vous, joueurs, lecteurs, allez mener permettra de démasquer le coupable.

Crimebox-Investigation peut se jouer de plusieurs façons suivant que vous souhaitez démêler l'imbroglio de l'enquête ou incarner les acteurs de la justice. Nous vous proposons donc deux modes de jeu utilisant le matériel présent dans la boîte : le mode Enquête et le mode Procès.

MATÉRIEL

Le jeu contient 117 cartes réparties comme suit:

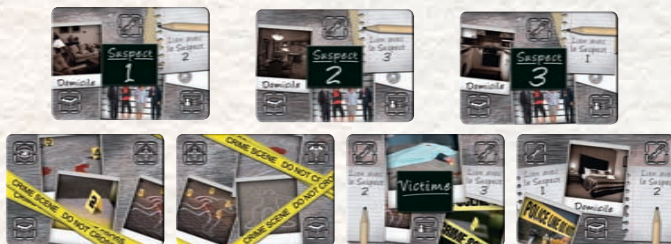
4 CARTES RÔLE

Elles sont utilisées uniquement dans le mode Procès.



7 CARTES DE MISE EN PLACE

Elles sont posées sur la table au début de la partie et servent à matérialiser le départ du tableau d'enquête.



106 CARTES INVESTIGATION



6 Lieux

Le lieu où les enquêteurs ont découvert le corps de la victime.



18 Pièces à conviction

Les objets suspects retrouvés sur les différents lieux de l'enquête.



18 Rapports d'enquête

Les informations recueillies à propos d'un personnage en jeu.



6 Premières observations

Les premières informations recueillies sur les lieux par les enquêteurs.



12 Identités

Les personnages concernés par l'affaire, en tant que victime ou suspect.



6 Autopsies

Les conclusions des analyses effectuées par le médecin-légiste.



16 Relations et Liens

Les relations entre les différents personnages de l'enquête.



24 Analyses

Le résultat fourni par un prélèvement d'ADN ou un relevé d'empreintes sur une pièce à conviction.

Les cartes Investigation sont jouées et posées sur la table par les joueurs au cours de la partie.

Toutes les cartes présentent des symboles qui sont :

- soit gravés sur le fond métallique de la carte – symbole « métal »,
- soit dessinés sur un support papier présent sur la carte – symbole « papier ».

La règle de pose des cartes est la suivante, quel que soit le mode de jeu :

Un symbole « papier » recouvre toujours le symbole « métal » identique.



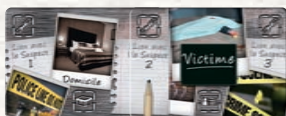
MISE EN PLACE DE L'ENQUÊTE

Disposez au centre de la table les cartes de mise en place en superposant les deux cartes Scène de crime afin de former une « grande carte » ; faire de même pour les deux cartes Victime.



Disposez aussi sur la table les trois cartes Suspect. L'ensemble de ces cinq zones forme le tableau d'enquête.

Prévoir de laisser suffisamment de place entre ces cinq zones.



SITUATION INITIALE

Piochez au hasard une carte Identité pour chacun des trois Suspects ainsi que pour la Victime et placez-les sur les cartes Suspect ou Victime correspondantes (cf. Schéma page 7). Les cartes Identité restantes sont replacées dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

Nous savons maintenant qui a été tué et qui sont les personnes suspectées de ce crime. Le coupable se trouve parmi elles.

Piochez au hasard une carte Première observation, une carte Autopsie et une carte Lieu. Placez-les aux endroits prévus à cet effet sur les cartes Scène de crime (cf. Schéma page 75). Remplacez les autres cartes de ce type dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

Nous savons maintenant où a eu lieu le crime, dans quelles circonstances le corps a été retrouvé et de quoi est morte la victime.

Séparez les cartes Investigation restantes suivant leur type en quatre paquets :

- 1^{er} paquet : les 18 cartes Pièce à conviction
- 2^{ème} paquet : les 18 cartes Rapport d'enquête
- 3^{ème} paquet : les 16 cartes Relations et liens
- 4^{ème} paquet : les 24 cartes Analyse

Posez ces quatre paquets face cachée. Ils forment les quatre pioches (Pièce à conviction, Rapport d'enquête, Relations et liens, Analyse).



Dans cette situation initiale, la victime (Michael Wilson) a été retrouvée dans la forêt. Ses mains sont très sales, ses vêtements sont tachés. La cause de la mort est une hémorragie interne. Trois personnes sont suspectées : Thomas Anderson, Sarah Williams et Joshua Miller.



Vous pouvez maintenant choisir votre mode de jeu et commencer la partie.

MODE ENQUÊTE

De 2 à 6 enquêteurs

Durée d'une partie : environ 30 minutes

Vous êtes des enquêteurs chargés de résoudre une sombre affaire. L'investigation fera apparaître des preuves, les analyses scientifiques fourniront des indices. Cependant seuls un sens aigu de la déduction, un flair sans faille et une imagination fertile vous permettront de trouver le coupable. Aucun indice ne devra être négligé pour parvenir au scénario du crime.

BUT DU JEU

Se divertir entre amis ou en famille en tentant d'élucider une affaire criminelle. Le joueur qui résout l'enquête en racontant un scénario valide du crime et en donnant le mobile, l'assassin ainsi que son mode opératoire remporte la partie.

DÉROULEMENT DE L'ENQUÊTE

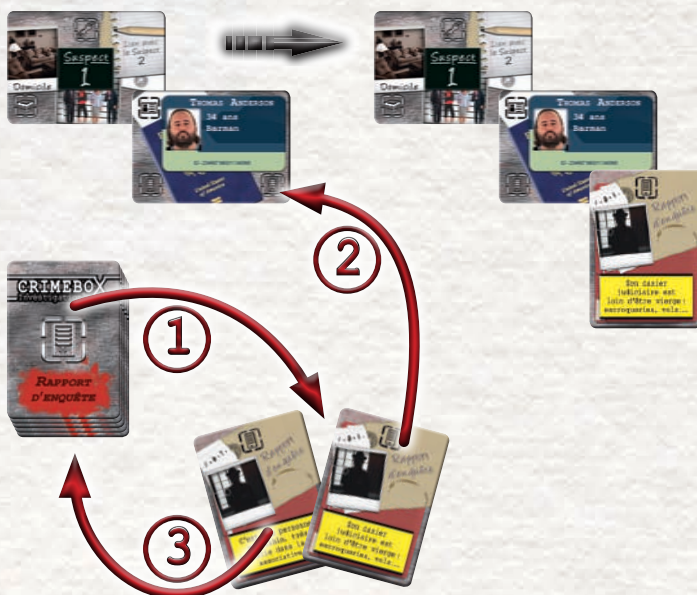
Le joueur ayant regardé une série policière le plus récemment commencera l'investigation. Par la suite, les enquêteurs poursuivront l'investigation chacun à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

INVESTIGATION

Lorsqu'arrive son tour, l'enquêteur choisit un des quatre paquets de cartes et y pioche deux cartes.

Il pose ensuite une de ces deux cartes dans le tableau d'enquête, sur un emplacement vide du type correspondant. Pour cela, il doit recouvrir le symbole « métal » d'une carte du tableau d'enquête par le symbole « papier » identique de la carte qu'il joue.

Il replace ensuite la carte qu'il n'a pas jouée sous la pioche correspondante.



RÉSOLUTION

Dès lors que chacune des cinq zones de jeu (Scène de crime, Victime, Suspects 1, 2 & 3) a été complétée avec au moins deux nouvelles cartes, il peut y avoir résolution de l'affaire. Cela signifie que n'importe quel enquêteur qui pense pouvoir résoudre l'enquête peut interrompre le cours du jeu et annoncer :

« Je connais le coupable ! ».

Dans ce cas,

- 1.** L'enquêteur qui a interrompu l'investigation explique à ses camarades comment, d'après lui, s'est déroulé le crime, quel Suspect est le coupable et quelles sont les raisons de son acte. Son explication doit inclure tous les éléments présents sur le tableau d'enquête mais elle n'est en aucune façon limitée par ces seules cartes. Il peut à sa guise ajouter des détails, cependant le mobile et le mode opératoire du crime doivent avoir leur source parmi les éléments du tableau.
- 2.** Lorsqu'il a terminé son explication, les autres enquêteurs doivent chercher ensemble les possibles incohérences du récit ou l'éventuel oubli d'un élément de l'enquête.

S'ils trouvent un élément qui ne concorde pas, l'explication n'est pas valide. Attention, pour invalider une Résolution, il faut qu'il existe une vraie incohérence entre l'explication proposée et les éléments du tableau d'enquête. Dans ce cas, l'Investigation se poursuit par le tour du joueur qui a été interrompu.

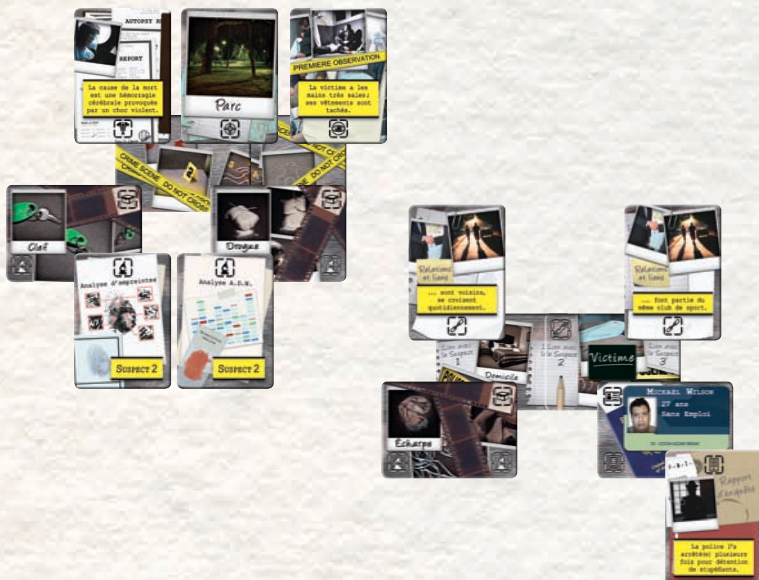
Si tous les éléments du tableau d'enquête concordent avec l'explication fournie (et même si le récit est un peu « tiré par les cheveux » ou ne « plaît » pas à certains enquêteurs), l'explication est valide et l'enquêteur l'ayant proposée est déclaré vainqueur de cette partie.

Lorsqu'à la fin du tour d'un joueur, il n'est plus possible de poser de carte Investigation, on fait encore un tour de table pendant lequel chacun peut proposer une solution ou passer. Si aucune solution valide n'est trouvée, l'affaire est alors classée et tous les enquêteurs ont perdu.

Dans cet exemple, la victime (Michael Wilson) a été retrouvée dans la forêt. Ses mains sont très sales, ses vêtements tachés. La cause de la mort est une hémorragie interne. Trois personnes sont suspectées : Thomas Anderson, Sarah Williams et Joshua Miller. Voici un exemple de résolution...

Je connais le coupable : c'est Thomas Anderson ! Il a tué Michaël Wilson pour protéger sa petite amie Sarah Williams.

Le déroulement du crime est le suivant : Sarah, qui est toxicomane, rencontre ce soir-là Michaël Wilson, qui revend de la drogue. Ils se voient au parc pour leur trafic habituel mais cette fois-ci, Michaël Wilson exige plus. Il tente même de la violer. Ils se battent, se roulent par terre (d'où les taches sur les vêtements de la victime et ses mains très sales). Les clés de l'infirmière tombent de sa poche à ce moment-là. Sous les coups de Michaël Wilson, Sarah est blessée. On retrouve son sang sur le paquet de drogue qui lui est tombé des mains.



Alors que l'infirmière est en mauvaise posture, Thomas Anderson arrive. Il avait suivi sa petite amie, car il se doutait qu'elle était sous mauvaise influence, comme en témoignent les rapports d'enquête. Il a emporté une batte de base-ball avec laquelle il frappe sans hésiter Michaël Wilson à la tête (sang de la victime sur la batte) pour sauver son amie. Il le tue sur le coup. Il se rend compte ensuite, en découvrant son visage, qu'il s'agit de son cousin, qu'il avait lui-même présenté à Sarah. Il a même des photos de Michaël dans son album familial.

Après le meurtre, Sarah emporte la batte puis la confie à Joshua Miller, qui n'a aucun lien avec Thomas. Elle pense ainsi protéger son petit ami. Joshua Miller accepte, par amitié et sous le chantage de Sarah avec qui il fait du trafic de faux passeports depuis plusieurs mois. Sous couvert d'une association humanitaire à laquelle appartenait aussi la victime, l'étudiant fait entrer illégalement des immigrés contre de l'argent.



OPTIONS DE JEU

GROUPE D'INVESTIGATION

Pour les joueurs qui préfèrent résoudre l'enquête ensemble. Ce mode est particulièrement conseillé pour une partie d'initiation.

Vous faites tous partie de la même équipe. La partie se déroule comme décrite dans les règles, mais lorsqu'un joueur lance une Résolution, chacun peut intervenir et apporter sa pierre à la résolution de l'enquête. La victoire est alors collective.

ENQUÊTEURS D'ÉLITE

Pour les joueurs aimant le challenge et la compétition.

Les parties de Crimebox sont parfois (trop) courtes. Jouez plusieurs parties de suite en comptabilisant les enquêtes élucidées par chacun. Vous pouvez attribuer à chaque enquête une valeur en points correspondant au nombre de cartes qui ont été posées durant l'enquête. Après X (au choix des joueurs) parties, l'enquêteur avec le plus haut total de points est déclaré vainqueur.

DOSSIER CLASSÉ

Pour des parties courtes et tendues. Ce mode peut également être joué en solitaire comme un casse tête.

Révélez la totalité du tableau d'enquête d'un seul coup en plaçant toutes les cartes possibles au hasard. Le premier joueur ayant trouvé une solution cohérente pour cette enquête est déclaré vainqueur.

MODE PROCÈS

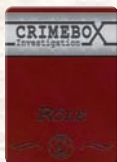
De 4 à 8 joueurs

Durée d'une partie : environ 30 minutes

Dans ce mode de jeu, vous êtes les avocats des suspects ou bien le procureur chargé de défendre le droit. La justice doit passer et un coupable doit être condamné, mais pas votre client...

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur va incarner un rôle particulier dans l'affaire (Procureur ou Avocat). Il est conseillé d'avoir joué quelques parties en mode Enquête avant de jouer en mode Procès. Ce mode de jeu fait appel à la verve et à l'éloquence des joueurs. Il convient donc particulièrement aux joueurs qui apprécient le jeu de rôles.



À quatre joueurs, chacun joue un rôle unique. À cinq joueurs ou plus, les rôles peuvent se jouer par équipe de deux. Quand deux joueurs jouent le même rôle, ils forment une équipe, ils doivent se placer côte à côte. Ils joueront ensemble, car ils ont le même objectif. Tout se passe comme s'ils n'étaient qu'un seul et même joueur. Pour former les équipes, choisissez un partenaire avec qui vous êtes à l'aise, vous aimez discuter, débattre. Cela donnera au jeu encore plus d'intérêt et évitera qu'un joueur ne s'efface devant son partenaire.

Pour une première partie, nous conseillons au joueur le plus à l'aise dans les discussions, le plus diplomate, d'incarner le Procureur. Les autres joueurs incarnent les Avocats des suspects.

Distribuez à chaque joueur ou équipe de deux joueurs, la carte Rôle qu'il a choisie.

CONDITION DE VICTOIRE POUR CHAQUE RÔLE

Le Procureur doit faire condamner le suspect qu'il désigne comme coupable au cours de la partie.



Chaque Avocat doit innocenter son client (le suspect inscrit sur sa carte).



PREMIÈRE PHASE DU JEU : L'ENQUÊTE

Durant cette phase, chaque joueur, en commençant par le Procureur, joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'arrive son tour, le joueur choisit un des quatre paquets de cartes et y pioche deux cartes.

Il pose ensuite une de ces deux cartes dans le tableau d'enquête, sur un emplacement vide du type correspondant.

Il replace ensuite la carte qu'il n'a pas jouée sous la pioche correspondante.

Le Procureur, qui est là pour équilibrer l'enquête, doit toujours jouer sur la zone (Scène de crime, Victime, Suspect 1, 2 & 3) qui possède le moins de cartes. S'il y en a plusieurs, il choisit la zone sur laquelle il joue. Il pioche donc deux cartes du type indiqué puis complète la zone « déficitaire ».

Cette phase est identique au mode de jeu Enquête mais il est fortement conseillé, pour donner au jeu tout son côté dramatique, d'incarner son rôle de manière vivante. Ainsi, lorsqu'un joueur pose une carte, tous les commentaires ou commencements d'explication sont les bienvenus.

À n'importe quel moment du jeu, le Procureur peut choisir d'accuser un des Suspects. Il désigne comme coupable un des trois Suspects. Dans ce cas, la première phase du jeu (l'Enquête) prend fin immédiatement. On passe alors à la deuxième phase : le Procès.

DEUXIÈME PHASE : LE PROCÈS

Dans cette phase, certains rôles changent.

Les Avocats des deux suspects qui n'ont pas été accusés quittent leur rôle d'Avocat et deviennent Jurés lors du procès. **Ils ont gagné car leur client est définitivement mis hors de cause.** Ils vont maintenant décider, à la lumière des éléments qu'on leur présentera, si l'accusé est coupable ou non.

- **RÉQUISITOIRE**

Le Procureur (ou l'équipe de Procureurs) doit prendre la parole et expliquer comment s'est déroulé le crime et pourquoi il accuse le suspect qu'il a désigné. Il doit expliquer le mobile et le déroulement du crime.

Pendant ces quelques minutes de Réquisitoire, le Procureur ne doit pas être interrompu. S'il y a deux Procureurs, ils peuvent se passer la parole, compléter le discours de l'autre... afin de s'aider.

- **PLAIDOIRIE**

Quand le Procureur (ou l'équipe de Procureurs) a terminé d'exposer ses arguments, l'Avocat (ou l'équipe d'Avocats) du suspect accusé commence sa Plaidoirie afin de tenter d'innocenter son client (le suspect accusé). Pour cela, il doit trouver une faille ou une faiblesse dans le Réquisitoire du Procureur. Il peut aussi avancer un élément du tableau d'enquête qui n'aurait pas été expliqué ou qui ne collerait pas avec le Réquisitoire, afin de convaincre les Jurés que son client n'est pas coupable. Il ne doit pas être interrompu, ni par le Procureur, ni par les Jurés. S'il y a deux Avocats, ils peuvent se passer la parole, compléter le discours de l'autre... afin de s'aider.

- **DÉLIBÉRATION**

Les Jurés doivent délibérer au sujet du Réquisitoire et de la Plaidoirie et décider, en toute bonne foi, si l'accusé est coupable ou non. Ils peuvent discuter entre eux, tenter de se convaincre mutuellement mais ni le Procureur, ni l'Avocat de l'accusé ne peuvent intervenir dans leur débat.

Note : Les Avocats des suspects mis hors de cause n'ont plus de lien avec leur client dans cette phase du jeu. Même si la Plaidoirie de l'Avocat de l'accusé met en cause un des suspects innocentés, l'Avocat de ce suspect, qui est maintenant Juré, ne doit pas s'en inquiéter puisque cela ne condamnera pas son ancien client.

- **VERDICT**

Après quelques instants de discussion, tous les Jurés tendent le bras vers le centre de la table et simultanément orientent leur pouce en fonction de leur décision :

- pouce vers le haut : l'accusé est innocent
- pouce vers le bas : l'accusé est coupable

Si la majorité des pouces est orientée vers le haut, le suspect est innocenté. Le Procureur a perdu et l'Avocat de l'accusé a gagné.

Si la majorité des pouces est orientée vers le bas, le suspect est condamné. Le Procureur a gagné et l'Avocat de l'accusé a perdu.

En cas d'égalité (autant de pouces vers le haut que vers le bas), le suspect est innocenté : c'est le bénéfice du doute. Le Procureur a perdu et l'Avocat de l'accusé a gagné.

REMERCIEMENTS

Ludonaute remercie toutes les personnes ayant participé aux tests, et notamment les associations Parta-jeux, Akrojeux, Joc'ère, Moi j'm'en fous Je triche. Un grand merci à François, Nathalie, Christophe B., Christophe R., Pierre, Seb et Foufou pour leurs retours avisés et surtout Ju pour ses remarques nombreuses et pertinentes. Ludonaute remercie également Emmanuel Beltrando et Matthieu d'Epenoux.

L'auteur remercie tout particulièrement Lydie Arexis qui a su mettre en lumière ses idées.

Un jeu de Cymon Kraft
Illustré par Cédric Lefebvre
Nouvelles de Anne C

Crédits Photographies : **Studio Shootmédia**, Corepics, Shcherbakov Ilya, Goncharuk, Marsan, lightecho, Gordon Ball LRPS, Breadmaker, Galyna Andrushko, Lisa S., Pryzmat, Michele Perbellini, Minerva Studio, 1000 Words, Stephen Coburn, Loren Rodgers.

© Ludonaute 2012

