

La Rançon

version de 5 à 9 joueurs (dont 2 hommes et 2 femmes), plus un meneur de jeu.

Voici une mini-murder spécialement destinée aux débutants. Elle se situe entre la soirée enquête traditionnelle et le cluedo et ne nécessite aucun accessoire. Elle permet à des débutants d'exprimer leurs dons théâtraux et aux amateurs de polars de résoudre une enquête policière dans un temps limité.

Vous trouverez les introductions et fiches de personnages à distribuer à tous les participants dans le dossier "pour les joueurs". Les joueurs incarnant les policiers, et le(s) journaliste(s) auront de plus accès, en cours de partie, à un certain nombre de pistes policières qui leur sont proposées (ils n'auront bien sûr accès aux résultats que quelques pistes à choisir avec soin).

Notes préliminaire (différences par rapport à la version originale) :

Cette version a été créée pour le 3 juillet 2010.

Il s'agit d'une adaptation du scénario original d'Arnaud Lecomte, initialement conçue pour 5 à 6 joueurs, plus un meneur de jeu.

Elle a été jouée par huit joueurs (4 hommes, 4 femmes) plus un meneur de jeu.

La principale variation par rapport au scénario original consiste en l'ajout du (des) personnage(s) de la (des journaliste(s)) qui donne du piment au jeu, et permet de moduler facilement le nombre de joueurs, en fonction des possibilités.

Cette version a été créée très (trop) rapidement. Il aurait sans doute fallu étoffer les fiches personnages des inspecteurs et journalistes (pour créer plus d'interactivité entre eux). Il aurait surtout fallu imaginer des pistes journalistiques, moins directement calquées sur les pistes policières. En l'état le principal défaut, étant que si journalistes et policiers font alliance ils peuvent se retrouver avec l'intégralité des résultats et risque de trouver très facilement la solution. En pratique ce n'est pourtant pas comme ça que ça se passe. Et en cas d'alliance trop flagrante entre journalistes et policiers il est possible de réduire le nombre de résultats qu'ils obtiennent au total (éviter de leur donner plus de 6 réponses différentes au total).

La durée du jeu a été augmentée, pour laisser de la place aux interactions journalistes/suspects policiers/suspects journalistes/policiers.

Introduction

Nous sommes le 3 juillet. Le riche entrepreneur en bâtiment Jérôme Vertetache a été retrouvé mort la nuit dernière. Le commissaire Salambo, accompagné des inspecteurs Magret et Direct, ont convoqué les principaux suspects afin de tirer au clair les circonstances de cette histoire sordide.

L'huissier Pandore assurera l'intendance auprès de tous les protagonistes, et veillera à respecter le timing.

Casting :

1 organisateur (l'huissier Pandore) qui assurera l'intendance auprès de tous les protagonistes, veillera à respecter le timing et transmettra les pistes et leur résultats aux enquêteurs et journalistes.

4 joueurs qui vont incarner les protagonistes de cette sordide histoire. Ils devront s'imprégner au préalable de leur personnage et garder à l'esprit tout au long de l'interrogatoire les objectifs poursuivis par celui-ci (cf. le fichier « persos »).

de 1 à 3 policiers (Le commissaire Salambo, l'inspecteur Magret, l'inspecteur Direct) qui vont devoir interroger ces protagonistes et se mettre d'accord entre eux pour exploiter les différentes pistes proposées afin de faire la lumière sur toute cette histoire. Ils disposent, pour ce faire, d'une heure montre en main. Ils peuvent mener leurs interrogatoires comme ils l'entendent.

de 1 à 2 journaliste(s)

Seul les 4 protagonistes principaux (les suspects) ont des rôles sexuellement déterminés (2 hommes, 2 femmes). Les autres rôles (policiers et journalistes) peuvent être joués indifféremment par des hommes ou des femmes (il suffira juste de changer les prénoms dans les fiches).

Si certains joueurs ne sont pas sûrs de pouvoir venir ou se rajoute au dernier moment, il est conseillé de les faire jouer un rôle d'inspecteur ou de journaliste.

Ce scénario peut donc se jouer de 5 à 9 joueurs (dont 2 hommes et 2 femmes), plus un meneur de jeu.

Règles du jeu :

Tous les protagonistes sont réunis pour un huis clos d'une heure (ou moins si les joueurs ne sont pas débutants). Ils doivent obéir à toutes les injonctions des policiers (sauf les journalistes) mais gardent le droit de mentir quand ils le désirent.

un certain nombre des pistes policières et journalistiques sont proposées (cf. le fichier « pistes policières » et « pistes journalistiques »).

Ces pistes leur sont distillées toutes les 5 à 10 minutes de jeu.

Dès qu'ils sont en connaissances des pistes, ils peuvent demander un résultat quand ils le souhaitent.

Les résultats des pistes leur sont transmis par l'huissier quelques minutes après que les policier aient lancé celles-ci

Déroulement du jeu

Voici comment les pistes ont été distillées (vous pouvez adapter comme vous voulez) et le déroulement minuté de la partie :

-05' Les protagonistes, au fur et à mesure de leur arrivée, sont séparés dans 2 pièces (les 4 suspects d'un côté, les flics et journalistes de l'autre). Pendant que chacun se présente et fait connaissance, l'huissier passe d'une pièce à l'autre pour réexpliquer comment va se dérouler le jeu, répondre aux questions, et donner les derniers petits conseils.

00' Le jeu commence.

05' L'huissier remet 2 pistes aux policiers.

10' L'huissier remet 2 pistes aux journalistes.

15' L'huissier remet 1 piste aux policiers.

20' L'huissier remet 2 pistes aux journalistes.

25' L'huissier remet 2 pistes aux policiers.

30' L'huissier remet 2 pistes aux journalistes.

35' L'huissier remet 2 pistes aux policiers. Leur préciser qu'il s'agit des dernières pistes.

40' L'huissier remet 1 piste aux journalistes. Leur préciser qu'il s'agit des dernières pistes.

55' Les journalistes doivent rédiger leur article, les policiers doivent se mettre d'accord sur qui ils vont arrêter.

60' L'huissier récupère l'article des journalistes, les policiers convoquent tout le monde, révèlent leurs conclusions (comme dans tout polar qui se respecte).

Puis l'huissier lit à tous l'article des journalistes (ils peuvent aussi le lire eux-même).

A partir de là, selon les résultats, soit le jeu continue encore un peu (protestations, désaccords entre policiers et journalistes, etc), soit le jeu s'arrête et les suspects peuvent alors révéler tous leurs petits secrets.

Les policiers ont gagné s'ils ont arrêté le bon suspect (l'assassin). Les journalistes ont gagnés si leur article pointait le bon suspect (l'assassin).

Bonne partie !