

Critique de "Petits meurtres et faits divers"

Écrit par meje.yayant



Le jeu est disponible pour une trentaine d'euros dans toutes les bonnes crèmeries.

Il faut frapper avec un annuaire, ça laisse pas de trace

Le principe de "Petits meurtres et faits divers" est un grand classique sur la forme : trouver le coupable d'un crime. Par contre sur le fond c'est assez original car on se passe d'indices, de

Critique de "Petits meurtres et faits divers"

Écrit par meje.yayant

preuves, de plateau et de dés comme un Cluedo classique, tout ce qui compte sont les témoignages et ce sont les joueurs qui vont les créer eux même.

En gros chaque tour de jeu se joue de la sorte : l'inspecteur (un joueur) interroge tour par tour les suspects (d'autres joueurs) le tout sous l'oeil attentif d'un greffier (le dernier joueur). Chaque suspect a une minute et 30 secondes pour exposer son alibi d'une traite. une fois que tous les suspects ont été interrogés, tout le monde fait un pronostique sur le jugement de l'inspecteur. Une fois que tout le monde a donné ses pronostiques, l'inspecteur désigne un coupable, s'il vise juste il grimpe dans les stats, s'il se plante il plonge dans les lymbes du classement, il en va de même pour ceux qui ont votés bien entendu. Une fois tous les points distribués, un autre joueur devient inspecteur (pareil pour le greffier), le jeu s'arrêtant une fois que tout le monde a joué le rôle de l'inspecteur.

La normalement vous devez avoir encore une tonne de questions et d'interrogations comme par exemple comment savoir qui est le coupable parmi les suspects et surtout comment on se construit un alibi bordel ? Et bien c'est diaboliquement efficace. Chaque suspect innocent a trois mots bien précis à placer dans son témoignage (par exemple : bite, couille, nichon), par contre le suspect coupable a *trois mots différents* à placer (par exemple anus, téton et concombre). Comme le rôle des suspects est tiré au hasard (innocents et un coupable), il n'est pas possible de savoir à l'avance qui est qui, l'inspecteur est donc obligé d'être attentif et de relever les mots clefs qui se répètent au fil des témoignages (il choisit l'ordre des témoignages cependant) ... vicieux non ? Encore pire, un innocent gagne des points s'il se fait désigner par l'inspecteur et un coupable gagne des points s'il ne se fait pas prendre. Chacun des suspects a donc à gagner en étant attentif et en enrichissant son propre témoignage avec les mots louche employé par les autres, y compris en inventer de toute sorte pour brouiller les pistes ... Le rôle du greffier est là pour veiller au bon déroulement du jeu, il sait qui est coupable et qui est innocent, son rôle est donc de vérifier que chacun dit bien ses trois mots clef pendant la minute trente de son témoignage. Si le suspect échoue, le greffier lui signale à part le ou les mots manquant et le suspect doit recommencer son témoignage, il écope bien entendu d'une pénalité au niveau du score.

Le jeu se présente sous la forme ci dessus, chacun des rôles a un livre répertoriant les histoires et ce qu'il doit faire (l'inspecteur a le pourquoi de l'affaire et une liste de suspects), le greffier à l'inventaire de tous les rôles avec les mots clefs à placer et les agendas pour tous les suspects (ils ont tous la même couverture mais l'un est celui du coupable, il a donc des mots différents à placer pour chaque histoire).

Contrairement à ce qui est montré sur la photo, un y a un petit plateau de jeu pour compte les points et savoir où les joueurs en sont au niveau du résultat final. Le sablier est bien entendu fournit avec, inutile de régler vos montres en mode chrono pour jouer.

Le petit coin de Nécronaze

J'ai deux gros reproche à ce jeu. Le premier est sans conteste le système de points qui posent de sacrés problèmes. Non seulement on gagne des points en fonction du résultat de nos pronostiques, mais en plus on gagne des positions dans le classement. cela veut donc dire qu'un un pronostique gagnant, on peut gagner une place quelque soit l'écart de point entre les

Critique de "Petits meurtres et faits divers"

Écrit par meje.yayant

joueurs, autant dire que presque tout se décide lors du dernier tour. Ce système favorise plus le coup d'éclat final que la régularité.

Le deuxième reproche est sur le contenu des livres car chaque affaire criminelle prend une page, ce qui nous donne deux affaires visible d'un coup, il est donc conseillé de jouer une affaire sur deux pour éviter toute tentative de tricherie ... Certaines affaires manques d'explications aussi, ce qui rend très difficile leurs compréhension et la valeur des témoignages qui en découle.

Aller, une dernière pour la route, le jeu ne propose pas une quantité infini d'enquetes, et rejouer des enquêtes se semble pas passionantes.

Pour conclure

Derrière son aspect de jeu de policier, Petits meurtres et faits divers est un bon moyen pour égayer une soirée tout en s'amusant avec les mots et notre fibre théâtrale. Le jeu ravira les amateurs de l'improvisation et les beaux parleurs qui sont capable d'enchaîner histoire après histoire tout en semant la confusion parmi ses adversaires. Le jeu n'est pas à recommander aux grands timides cependant, et tout le monde autour de la table doit se prêter au jeu sous peine de tout gâcher, mais le jeu en vaut la chandelle.

7/10 pour ceux qui aiment bien jouer avec les mots et ne sont pas timide

4/10 pour les timides ou ceux qui sont dépourvu d'imagination