

Règles du jeu des Voyages Temporels

(copyright 2010 REPLAY STORY - www.replaystory.com)

Voici les règles détaillées du Voyage Temporel proposé par REPLAY STORY. Il n'est pas nécessaire de connaître toutes ces règles sur le bout des doigts pour pouvoir commencer à jouer.

ATTENTION : ces règles concernent les Murder Party organisées par REPLAY STORY. Elles ne s'appliquent pas spécialement à une Murder Party proposée par un autre organisateur.

1. Avant propos

Un jeu d'**Enquête** ou "Murder Party" est un jeu du type Cluedo® grandeur nature, qui se déroule en soirée ou sur un week-end. Ce jeu d'**Enquête**, entre le jeu de société "vivant" et la pièce de théâtre à sensation, sur un fond d'**Enquête** policière va faire vivre aux joueurs une expérience inoubliable.

Durant un jeu, le joueur peut aussi bien être une victime, un coupable ou un enquêteur. Les joueurs vont donc parler pour leur personnage, agir pour lui, bref, être lui. Cela impose de parler en utilisant le "Je", et surtout pas "Mon personnage te dit que...". Pendant la durée du jeu, les vraies personnalités des joueurs vont peut-être un peu disparaître, de bons amis dans la réalité vont devenir parfois des ennemis. Les joueurs ne sont pas assis autour d'une table, mais bougent, se déplacent, discutent (souvent en cachette lorsqu'il s'agit de tractations secrètes entre personnages). Le joueur est donc libre de réagir comme bon lui semble, tout en gardant à l'esprit ses **Objectifs** et les informations à cacher, et en respectant les **Règles du Jeu**.

Au début, l'organisateur peut avoir remis au joueur un certain nombre d'**Indices** qui peuvent jouer en sa faveur, le compromettre, ou bien qui n'ont rien à voir avec lui. Le joueur décidera ce qu'il désire en faire. Il sera très certainement amené à en récupérer d'autres pendant le jeu pour réussir ses **Objectifs**, préserver ses intérêts, dénouer des **Intrigues** ou mener l'**Enquête** principale.

2. Les joueurs (en général de 9 à 20 personnes) :

Un joueur endosse un "rôle" durant toute la durée du jeu. Le personnage qu'il incarne peut-être très différent de lui-même. Cependant, le but du jeu n'est pas nécessairement de bien jouer la comédie, mais d'enquêter et de réussir ses **Objectifs** personnels tout en préservant ses propres intérêts.

Un **Questionnaire** sera adressé aux joueurs deux semaines avant le début du jeu. Ces quelques questions permettront aux organisateurs de cerner le profil du joueur et de lui donner ainsi le personnage correspondant au mieux à ses attentes. Le joueur pourra se retrouver commissaire de police, bonne à tout faire, musicien, maire d'une commune, femme au foyer, héritier, vieux papi gateux, pompier, bandit, médecin, jongleur, roi de France, footballeur, patron de casino, prêtre, magicien, etc... Selon les envies particulières indiquées dans le **Questionnaire**, le joueur pourra aussi incarner par exemple un personnage de sexe opposé.

3 grandes tendances de comportement se dégageront durant le jeu et chaque joueur aura sa propre façon d'appréhender son personnage. Ils tenteront de dénouer les **Intrigues** du jeu à leurs façons, selon leurs personnalités et leurs envies :

- *les actifs* qui seront souvent à l'origine des événements qui se déroulent,
- *les enquêteurs* qui mèneront investigations et questionnements approfondis,
- *les médiateurs* qui seront plutôt des diplomates et des observateurs.

Suivant sa personnalité, le joueur composera son jeu à partir de ces comportements.

3. Les organisateurs (de 1 à 3 personnes suivant le nombre de joueurs) :

Un organisateur est aussi un joueur, il possède également un rôle dans l'histoire. Certains des organisateurs sont même des acteurs professionnels ce qui permet de dynamiser efficacement le jeu. Les joueurs peuvent leurs parler aussi bien pour s'adresser au personnage qu'ils incarnent qu'à l'organisateur lui-même.

Si l'un des joueurs souhaite parler à l'organisateur pour lui demander de l'aide, il lui suffira de l'indiquer au début de la discussion. L'organisateur répondra alors aux questions posées s'il trouve cela judicieux. Et si le joueur se sent un peu perdu dans l'histoire, l'organisateur peut le guider.

ATTENTION : Dans certains cas, le joueur doit prévenir l'organisateur avant de passer à l'acte. Cela s'adresse aux joueurs suivants :

- un joueur qui projette la mise en oeuvre de quelque chose de complexe,

- un joueur qui souhaite exécuter une prestation (danse, chant, etc...),
- un joueur qui a décidé d'accomplir l'un de ses **Objectifs** lorsqu'il nécessite d'être photographié ou enregistré (un symbol caméra le précisera dans les **Notes d'Objectifs**).

4. Les documents fournis :

Une dizaine de jours avant le début du jeu, chaque joueur recevra 3 documents :

(A) Les Règles du Jeu (document commun à tous les joueurs) :

- le **Mémo** des Règles du Jeu,
- les **Règles du Jeu** détaillées (celles-ci),
- le **Glossaire**.

(B) Le Guide du Jeu (document commun à tous les joueurs) :

- le **Contexte Historique** (pour la culture générale et pour se plonger dans l'ambiance),
- le **Synopsis de l'Histoire** du jeu,
- l'**Arbre Généalogique** de certains personnages,
- l'**Invitation** pour le jeu (la date et le lieu du rendez-vous),
- le **Programme** (les repas, le plan des lieux, les horaires, les prix, etc...).

(C) La Fiche du Personnage (document strictement confidentiel) :

ATTENTION : Ce document ne doit être lu que par la personne concernée (même si le conjoint du joueur participe également au jeu, il ne faudra rien lui raconter !).

Dans la **Fiche du Personnage**, le joueur trouvera :

- Le **Profil de son Personnage** (qui il est, son passé),
- Ses **Connaissances** (les personnages qu'il connaît avec leur photo) : il se peut que tous les personnages présents dans le jeu n'apparaissent pas dans la liste des connaissances. C'est normal puisque le joueur ne connaît pas obligatoirement tous les personnages du jeu. Ce sera à lui de les découvrir,
- Le ou les **Objectifs** à exécuter pendant le jeu,
- Des *conseils* pour incarner au mieux son personnage : pour une meilleure immersion dans le jeu et coller au mieux avec le métier ou l'occupation du personnage, il est conseillé de se *grimer*. Le joueur peut alors se maquiller, se déguiser ou bien tout simplement apporter subtilement un ou des accessoires pour rendre plus crédible son personnage (une canne, un chapeau, une fausse moustache, un voile, des lunettes, etc...).

5. Les règles de bonnes conduites :

Les joueurs conviés au point de rendez-vous auront le temps de se changer sur place, dans leur chambre, si besoin, avant le début du jeu.

- Ne pas amener d'animaux sur les lieux,
- Ne pas amener de bébés non plus, est-ce la peine de le préciser ?
- Ne pas fumer à l'intérieur,
- Ne pas abîmer ou salir les espaces de vie,
- Ne pas avoir recours à la violence physique ou morale,
- Ne pas courir à l'intérieur,
- Ne pas se mettre en danger physique,
- Ne pas hésiter à poser des questions en privé aux organisateurs,
- Respecter les règles du jeu, ne pas tricher

6. Juste avant le début du jeu :

Un organisateur attendra les joueurs au point de rendez-vous. Il les installera un par un dans leurs chambres respectives.

Un second organisateur passera les voir dans leurs chambres pour leur donner le **Sac du Joueur** (*élément strictement personnel à conserver dans les bagages*).

(A) Remise du Sac du Joueur :

Il comprendra :

- un **Badge** à fixer sur le vêtement avec le nom, le prénom et la fonction du personnage (pour faciliter la mémorisation de la part des autres joueurs),
- un **Stylo**,
- de l'argent sous forme de **Billets** (fausse monnaie bien sûr) ou une autre forme,
- une **Feuille de Notes** STRICTEMENT PRIVEE (il s'agit d'une page vierge pour annoter ce que le joueur comprend sur chaque personnage au fur et à mesure du jeu),
- un ou plusieurs **Indices** sous forme de *documents*, chacun dans une enveloppe,
- éventuellement un ou plusieurs **Indices** sous forme d'*objets*,
- une copie de la **Fiche du Personnage**.

(B) Le briefing :

Des copies des **Règles du Jeu** et du **Guide du Joueur** seront posées sur la table de nuit de chaque chambre pour que le joueur les ait toujours sous la main au cas où.

L'organisateur briefera individuellement chaque joueur, en leur rappelant les principales **Règles du Jeu**. Il leur demandera s'ils ont bien saisi qui ils étaient et s'ils ont bien compris quels étaient leurs **Objectifs**.

(C) Les consignes pour les affaires personnelles :

Les affaires strictement personnelles du joueur sont sa **Fiche du Personnage**, sa **Feuille de Notes** et ses affaires privées (en tant que personne). *Toutes ces affaires doivent impérativement rester dans les bagages.*

Ils ne seront pas fouillés par les joueurs en quête d'**Indices** ! Si le joueur possède des objets de valeurs ou hors contexte (ordinateur, téléphone, etc...), il peut les remettre à l'organisateur qui les lui restituera à la fin du jeu.

(D) Les Indices du jeu (objets et documents)

Certains personnages posséderont dès le départ du jeu certains **Indices** qu'ils trouveront dans leur **Sac du Joueur**. Au cours du jeu, les joueurs seront amenés à en trouver beaucoup d'autres. Les **Indices** et les **Notes** sont marqués de pastilles **BLEUES** ou **ROUGES**.

Que dois faire le joueur avec les **Indices** qu'il possède ou qu'il trouve ?

- les garder sur lui tout simplement,
- les mettre dans son **Sac du Joueur** (dans le bagage privé qui ne sera pas fouillé),
- les donner à un autre joueur,
- les cacher dans une pièce.

ATTENTION :

- **Indices** avec la pastille **ROUGE** : Ces éléments **ne doivent pas être déplacés**.

7. Prêt pour le départ :

Une fois le brief terminé, les joueurs n'auront plus qu'à se préparer tranquillement dans leur chambre jusqu'au coup d'envoi donné par l'organisateur.

Tous les documents sont importants. Ils peuvent apporter beaucoup d'informations dès le départ du jeu. Soyez donc vigilants. Seul le **Contexte Historique** ne sert pas à proprement parlé directement à l'histoire du jeu. Vous n'y trouverez donc aucun indice caché.

Dans le jeu, il existe des **Indices** marqués avec des pastilles de couleurs : ceux marqués d'une pastille **BLEUE** et ceux marqués d'une pastille **ROUGE**.

Les **Indices** sont numérotés mais cela n'a aucune signification pour le jeu. C'est uniquement utilisé par les organisateurs pour en planifier le déroulement.

Quelques règles à propos des **Indices** :

- Il n'est pas possible d'inventer ou de créer un objet. S'il vous est nécessaire de vous procurer un objet en particulier, il va falloir le trouver, notamment pour la ou les armes du crime,
- Il est également interdit d'écrire un nouveau document qui aurait la valeur d'**Indice**,
- Il n'est pas autorisé d'écrire sur un **Indice** existant sauf si une mention "*A remplir*" ou "*A signer*" est indiquée.

ATTENTION : Tous les objets et les documents ne disposant pas de ces pastilles de couleurs ne font pas parti du jeu. Il est donc interdit de les prendre !

8. Pendant le jeu :

Pendant le jeu, il arrive souvent qu'un organisateur donne directement aux joueurs un ou plusieurs **Indices** marqués d'une pastille.

(A) Les Indices (pastilles BLEUES) :

Ce sont les éléments qui peuvent circuler librement entre les joueurs :

- des **Billets**, des **Bons** ou des **Chèques** (pour acheter un bien ou un service)
- des **Pass** (pour ouvrir une porte ou un objet)
- des **Indices** sous forme de *documents* (preuves, messages, lettres, etc...)
- des **Indices** sous forme d'*objets* (armes, bijoux, clés, objets divers...)

Il y a plusieurs manières de se procurer ces éléments :

- *l'échange* entre joueur d'une information orale contre un **Indice**, ou vis versa,
- *la mise en commun*, un joueur jette un oeil sur un **Indice** d'un autre joueur
- *le troc d'Indices*
- *le don* gracieux
- *le prêt* gracieux
- *la location* moyennement finance
- *l'achat d'Indices*
- *le vol* en procédant à une **Fouille**
- *la recherche* (en fouillant les lieux visitables librement)
- *le don de la part d'un organisateur*

Toutes ces méthodes (*sauf le vol*, voir le règlement concernant la **Fouille** ci-après) sont totalement libres entre les joueurs. Ce sont eux qui en fixent les règles morales, qu'elles soient honnêtes ou pas.

ATTENTION : Les joueurs sont libres de faire ce qu'ils veulent, cependant il n'est vraiment pas judicieux de montrer ses **Indices** à tout le monde !

Seuls les **Indices** marqués d'une pastille de couleur pourront être manipulés et seront utiles au jeu. Il faut respecter le lieu dans lequel se déroule le jeu, donc il ne sera pas nécessaire de déplacer ou bouger les meubles ou les objets pour trouver un **Indice**. Ouvrez l'œil, regardez en l'air, sous les meubles, derrière les portes, dans les placards, les tiroirs, les poches, cela suffira.

Vous pouvez donc effectuer plusieurs choses avec ses **Indices** marqués de pastilles **BLEUES** : les déplacer, les prendre, les donner, les prêter, les vendre, les louer, les cacher, mais surtout : **NE JAMAIS LES DETRUIRE**.

(B) Les Indices (pastilles ROUGES) :

Ces indices ne doivent pas être déplacés. Vous pouvez les observer ou les toucher, mais vous ne devez pas les ramasser.

(C) La Fouille des chambres :

- 1er cas de figure : *le ou les personnages sont présents dans leur chambre.*

ATTENTION : C'est très risqué car vous pourriez passer pour un *voleur* !

Un joueur a demandé à un autre joueur de le rejoindre dans sa chambre ? Quelques personnages se sont donnés rendez-vous dans une chambre de l'un d'eux ? Dans ce cas, rien n'empêche les joueurs de repérer les lieux, et même de fouiller la chambre discrètement, pas facile... Si un joueur se fait prendre, la victime pourra

réclamer une somme d'argent pour ne pas aller voir la police, en l'occurrence un organisateur. Si le voleur ne veut pas payer, il sera mis à l'écart du jeu pendant 30 minutes et devra payer une amende fixée par l'organisateur.

- *2ème cas de figure* : vous avez repéré que le personnage n'est pas présent dans sa chambre.

ATTENTION : La chambre n'est visitable que sous la surveillance d'un organisateur !

Le joueur doit demander à un organisateur pour visiter une chambre.

Il doit lui donner une somme d'argent (indiquée dans le **Programme**) ou bien un **Pass** pour avoir le droit d'y entrer.

Le joueur doit amener l'organisateur devant la chambre qu'il souhaite ouvrir et lui indiquer le nom du personnage. Si c'est la bonne chambre, le joueur aura 2 minutes pour la fouiller. Dans le cas contraire, il aura seulement 1 minute et cela lui coûtera un **Billet** en plus. Si le joueur n'a plus d'argent, il ne pourra pas fouiller la chambre.

Dès que l'un des joueurs trouve un document ou un objet marqué d'une pastille **BLEUE** il peut le prendre. La **Fouille** s'arrête au premier **Indice** trouvé car le joueur ne peut emporter qu'un seul objet ou document à chaque **Fouille**.

Les joueurs ont le droit de fouiller une chambre toutes les 20 minutes, plusieurs fois la même chambre s'ils le souhaitent.

(D) La Fouille des autres lieux :

Les endroits visitables seront indiqués dans le **Programme**. Il pourrait s'agir de salons, de bureaux, de jardins, etc... Certains lieux peuvent être fermés à clé. Les joueurs auront besoin de trouver la clé pour y accéder. Ces lieux restent *librement accessibles* par les joueurs, donc il n'est pas nécessaire de demander à un organisateur pour les fouiller.

(E) La Fouille des poches des personnages :

Il est possible qu'un joueur laisse trainer sa veste sur une chaise, le moment est propice pour la fouiller. Si personne ne surprend le voleur ou ne le dénonce, il aura peut-être ramassé un **Indice** de plus.

9. La fin du jeu :

Le jeu se terminera à l'heure indiquée sur le **Programme**. Il est possible qu'aucun des joueurs n'ait pu aller jusqu'au bout de l'**Enquête**, et que personne n'ait trouvé le ou les coupables. Ce n'est pas grave !

C'est l'heure du *débriefing*, et c'est là que tout le monde va comprendre...

(A) Le Rapport d'Enquête :

L'organisateur laissera 15 minutes aux joueurs pour remplir un **Rapport d'Enquête**. Le joueur se servira de sa **Feuille de Notes** pour répondre aux questions soulevées dans le rapport. Puis, il remettra l'ensemble à l'organisateur.

Ensuite, devant tous les joueurs réunis, chaque personne viendra expliquer durant 5 minutes, qui il était, ce qu'il a fait ou a essayé de faire durant le jeu.

(B) La remise des diplômes :

Pour conclure, l'organisateur prendra la parole. Il expliquera personnage par personnage le déroulement de l'histoire. Il remettra un certain nombre de *diplômes* aux joueurs les plus méritants.

Et c'est là que la Murder Party s'achève.

Les participants pourront retrouver les moments forts du jeu en commandant le CD comportant les photos et les vidéos de leurs exploits.

Bonne chance à tous les joueurs !

10. Glossaire :

Arbre Généalogique : dans le Guide du Jeu, ce document accompagne le Synopsis de l'Histoire et l'Invitation.

Badge : cela permet aux joueurs de mémoriser plus facilement le nom et la fonction des autres personnages du jeu.

Billets, Bons, Chèques : il s'agit de monnaie virtuelle pour certaines actions pendant le jeu.

Connaissances : c'est la liste des personnages que le joueur est censé connaître au début du jeu.

Contexte Historique : c'est un texte d'introduction pour planter le décor, rien de plus.

Enquête : il s'agit de l'intrigue principale du jeu (à priori le crime) que les joueurs devront élucider.

Feuille de Notes : ce document permet aux joueurs d'annoter toutes les choses qu'ils comprennent au fur et à mesure du jeu.

Fiche du Personnage : c'est la description du rôle que le joueur va incarner.

Fouille : c'est une méthode pour obtenir des Indices.

Guide du Joueur : c'est un ensemble de documents qui présente le jeu (Synopsis de l'Histoire, Programme, Invitation...)

Indices : ce sont les éléments que les joueurs trouveront durant le jeu (des documents ou des objets).

Intrigues : une multitude de petites histoires viendront se mêler à l'Enquête principale, les joueurs devront aussi tenter de les comprendre.

Invitation : c'est le premier document important du jeu : qui, quoi, où et quand ?

Mémo : c'est la liste des principales Règles du Jeu qu'il faut connaître pour pouvoir commencer à jouer.

Notes : il s'agit de documents remis aux joueurs par les organisateurs au cours du jeu pour leur donner de nouvelles informations personnelles.

Notes d'Actions : les organisateurs peuvent être amenés à distribuer des ordres à exécuter immédiatement.

Notes d'Objectifs : les organisateurs peuvent être amenés à distribuer des objectifs supplémentaires.

Notes de Souvenirs : les organisateurs peuvent être amenés à distribuer des informations supplémentaires.

Objectifs : ce sont les missions personnelles que le joueur doit réaliser au cours du jeu.

Pass : il s'agit de clés virtuelles sous forme de documents qui permettent d'ouvrir des objets ou des portes.

Profil de son Personnage : le profil se trouve dans la Fiche du Personnage.

Programme : c'est un document qui détaille les aspects pratiques du jeu : horaires des repas et des événements, tarifs des actions...

Questionnaire : les questions de ce document permettront aux organisateurs de donner le personnage le plus adéquat au joueur.

Rapport d'enquête : à la fin du jeu, les joueurs inscriront ce qu'ils ont compris dans ce rapport.

Règles du Jeu : c'est la description détaillée de toutes les règles pour expliquer le fonctionnement du jeu d'Enquête.

Sac du Joueur : c'est un sac qui est remis à chaque joueur pour qu'il puisse y mettre les documents personnels.

Synopsis de l'Histoire : il s'agit d'un texte d'introduction pour présenter le début du jeu. Pour la suite, laissons place aux joueurs...

<http://www.replaystory.com>