



Règle de jeu

Organiser une enquête grandeur nature

Une Murder Party est un jeu de rôle d'enquête : chaque participant incarne un personnage, recueille des informations et cherche à identifier le coupable d'un crime fictif.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Pour jouer à une Murder Party, un organisateur prépare un scénario, distribue des rôles et des indices, puis les joueurs interrogent les autres personnages afin de découvrir qui a commis le crime, comment et pourquoi. La réussite dépend autant de l'enquête que de l'interprétation des rôles.

En bref

Réponse rapide : pour jouer à une Murder Party, un

Généralement 6 joueurs ou plus, selon le scénario

Matériel

Fiches de rôles, indices, enveloppes et accessoires

Objectif

Résoudre une affaire fictive ou accomplir son objectif secret

Type

Jeu de rôle, enquête et bluff

Présentation du jeu

La Murder Party, parfois appelée soirée enquête, transforme les joueurs en suspects, témoins, enquêteurs ou complices d'un événement criminel imaginaire. Le plus souvent, l'histoire commence après un meurtre : la victime, le lieu, les relations entre les personnages et quelques faits connus servent de point de départ à l'enquête.

Contrairement à un jeu de plateau classique, les règles peuvent varier d'un scénario à l'autre. Certains scénarios proposent une enquête très guidée avec des tours, des enveloppes d'indices et un questionnaire final. D'autres laissent davantage de liberté : les participants discutent, négocient, mentent, échangent des objets ou accomplissent des missions secrètes. Dans tous les cas, chacun doit respecter les informations que sa fiche de personnage lui autorise à révéler.

Une bonne partie ne repose pas uniquement sur la capacité à trouver le coupable. Elle repose aussi sur l'ambiance, la cohérence des personnages et le plaisir de faire avancer une histoire commune. Les costumes, la décoration et la musique peuvent enrichir l'expérience, mais ils ne sont pas obligatoires pour appliquer les règles.



Principe et but du jeu

Le but principal est généralement de résoudre le meurtre avant la révélation finale. Les joueurs doivent déterminer l'identité du coupable, son mobile et parfois l'arme ou la méthode employée. Toutefois, certains personnages peuvent avoir un objectif personnel différent : protéger un secret, récupérer un objet, éviter un scandale ou détourner les soupçons.

Incarner un personnage

Chaque joueur reçoit une fiche précisant son identité, son histoire, ses liens avec les autres protagonistes et les informations qu'il possède. Il doit agir en restant crédible dans son rôle, sans inventer des éléments qui contredisent le scénario.

Enquêter avec les indices

Les indices sont obtenus par discussion, observation, énigmes, fouille autorisée ou annonces de l'organisateur. Ils servent à vérifier les alibis, reconstituer la chronologie et distinguer les mensonges des faits.

Matériel et mise en place

Le matériel dépend du format choisi, mais une Murder Party nécessite surtout un scénario clair et des informations correctement réparties. L'organisateur, souvent appelé meneur de jeu, lit l'ensemble du scénario avant la partie afin de pouvoir répondre aux questions de règles et relancer l'enquête si nécessaire.

- Préparez une fiche de rôle distincte pour chaque participant, avec ses objectifs et ses secrets.
- Prévoyez les indices matériels ou écrits : lettres, photos, plans, rapports, objets symboliques ou énigmes.
- Définissez les zones accessibles et les objets que les joueurs ont le droit de manipuler.
- Annoncez la durée de jeu, les moments de révélation et la manière de poser l'accusation finale.
- Gardez une solution complète : coupable, mobile, déroulé réel des faits et rôle de chaque indice.

Avant de commencer, distribuez les fiches en privé. Les joueurs doivent prendre quelques minutes pour comprendre leur personnage, notamment ses relations et les informations qu'il connaît déjà. Il est utile de rappeler que les secrets du personnage ne sont pas forcément des mensonges : un joueur peut ignorer une partie de l'affaire, même s'il est innocent.



Déroulement d'une partie

Une partie suit habituellement une progression en plusieurs temps : présentation, enquête libre, arrivée d'indices supplémentaires et résolution. L'organisateur peut conserver un rythme souple, mais il doit éviter de laisser une information essentielle inaccessible trop longtemps.

- **Présentation** : le meneur pose le cadre, explique les limites de jeu et annonce le fait initial, par exemple la découverte de la victime.
- **Lecture des rôles** : chacun découvre son personnage et ses objectifs. Les joueurs peuvent ensuite se présenter en restant dans l'univers du scénario.
- **Enquête** : les participants interrogent les suspects, confrontent les versions, échangent des informations et examinent les indices autorisés.
- **Relances** : à des moments prévus, le meneur donne un nouvel indice, annonce un rebondissement ou rend disponible une enveloppe supplémentaire.
- **Accusations** : chaque joueur ou équipe formule sa conclusion, avec le nom du coupable et les éléments qui soutiennent cette hypothèse.
- **Révélation** : le meneur explique la solution, révèle les secrets restants et peut attribuer des récompenses selon les objectifs atteints.

Dans une enquête libre, les conversations sont le moteur principal de la partie. Il est donc conseillé de circuler, de parler à plusieurs personnes et de noter les éléments importants. Un alibi isolé est rarement suffisant : une bonne accusation s'appuie sur une chronologie, un mobile et un indice qui relie concrètement un personnage au crime.

Règles particulières et cas fréquents

Les règles particulières doivent être annoncées avant le lancement, car elles influencent directement la façon de jouer. Le meneur peut autoriser le bluff, mais il doit préciser si les joueurs ont le droit de mentir librement, de cacher leur fiche ou de dissimuler un indice trouvé.

Peut-on mentir dans une Murder Party ?

Oui, le bluff fait souvent partie du jeu, surtout lorsqu'un personnage protège un secret. En revanche, un joueur ne devrait pas inventer de nouvelles preuves, modifier un document ou prétendre avoir reçu une information que le scénario ne lui a jamais donnée. Mentir sur son personnage est généralement permis ; tricher avec le matériel ne l'est pas.

Que faire si un joueur découvre trop vite la solution ?

Découvrir le coupable tôt ne signifie pas que l'enquête est terminée. Le joueur doit encore démontrer son raisonnement, trouver le mobile et vérifier les contradictions. L'organisateur peut aussi prévoir des objectifs secondaires qui maintiennent l'intérêt : retrouver un

objet, démasquer un complice ou protéger une information personnelle.

Comment gérer les indices ?

Un indice important ne doit pas dépendre d'une seule action incertaine. Si un document est caché, prévoyez une seconde manière de l'obtenir, par exemple une annonce du meneur ou un indice complémentaire. Cette précaution évite qu'une enquête se bloque parce qu'un objet est passé inaperçu.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Un joueur cache un secret	Il peut rester vague ou mentir si le scénario autorise le bluff.	Il ne doit pas inventer de faux indices.
Un indice est trouvé	Il peut être partagé, négocié ou gardé secret selon les consignes du scénario.	Les règles de manipulation doivent être fixées avant la
Une accusation est formulée	Elle doit inclure le coupable présumé et, si demandé, le mobile ou la méthode.	Une intuition vaut mieux lorsqu'elle est appuyée par des faits.
Un joueur est bloqué	Il peut demander une clarification de règle au meneur sans révéler inutilement son rôle.	Le meneur relance l'histoire sans donner la solution.

Comment gagner ?

La victoire dépend du scénario. Dans la version la plus simple, gagne le joueur ou l'équipe qui identifie correctement le coupable, le mobile et les circonstances du crime. Si plusieurs participants trouvent la bonne réponse, l'organisateur peut départager les joueurs selon la précision de leur explication ou le nombre d'indices correctement interprétés.

Dans une Murder Party plus narrative, un innocent peut gagner en résolvant l'enquête, tandis que le coupable gagne s'il évite les soupçons ou accomplit sa mission secrète. Les autres personnages peuvent également être récompensés pour un objectif personnel : préserver leur réputation, récupérer un héritage, conclure une alliance ou faire disparaître une preuve.

La meilleure fin de partie consiste à révéler toute la chronologie. Le meneur explique ce qui s'est réellement passé, pourquoi certains alibis étaient trompeurs et comment les indices pouvaient mener à la solution. Cette étape valorise les bonnes déductions et donne du sens aux fausses pistes.



Erreurs fréquentes

Lire sa fiche trop rapidement

Un joueur qui oublie ses liens, ses secrets ou ses objectifs perd des occasions de participer. Prenez le temps de relire votre fiche avant les premières discussions.

Accuser sans vérifier

Un comportement suspect n'est pas une preuve. Croisez les témoignages, contrôlez les horaires et cherchez ce qui relie réellement le suspect à l'événement.

Monopoliser la parole

Une Murder Party fonctionne mieux quand chacun peut révéler des éléments. Posez des questions, laissez les autres s'exprimer et changez régulièrement d'interlocuteur.

Questions fréquentes

Combien de temps dure une Murder Party ?

La durée dépend du scénario et du nombre de joueurs. Il faut généralement prévoir un temps d'installation, une phase d'enquête et une révélation finale ; l'organisateur fixe la durée adaptée à son format.

Faut-il se déguiser pour jouer à une Murder Party ?

Non, le déguisement n'est pas obligatoire. Il peut renforcer l'ambiance et aider les joueurs à entrer dans leur rôle, mais les fiches de personnages et les indices suffisent pour jouer.

Peut-on organiser une Murder Party sans meneur de jeu ?

Oui, certains scénarios sont conçus pour être autonomes avec des enveloppes ou des instructions à ouvrir au fil de la partie. Un meneur reste toutefois utile pour gérer le rythme, répondre aux questions et résoudre les blocages.

Les joueurs doivent-ils toujours trouver le coupable ?

Non. Une enquête peut se terminer sans accusation correcte, notamment si le coupable a bien bluffé ou si les indices ont été mal interprétés. La révélation finale permet alors de comprendre la solution complète.