

# LES RÈGLES DU JEU



## JURÉS, PRENDREZ-VOUS LA BONNE DÉCISION ?

Glissez-vous dans la peau d'un juré en cours d'assises en jugeant une affaire criminelle & éprouvez votre intime conviction !



### LES ASTUCES DES AUTEURS

Faites l'expérience du huis clos le temps d'une soirée en groupe ou faites durer le plaisir : sur 1 semaine à 2 en ne révélant que quelques CARTES DE JURÉS par jour !

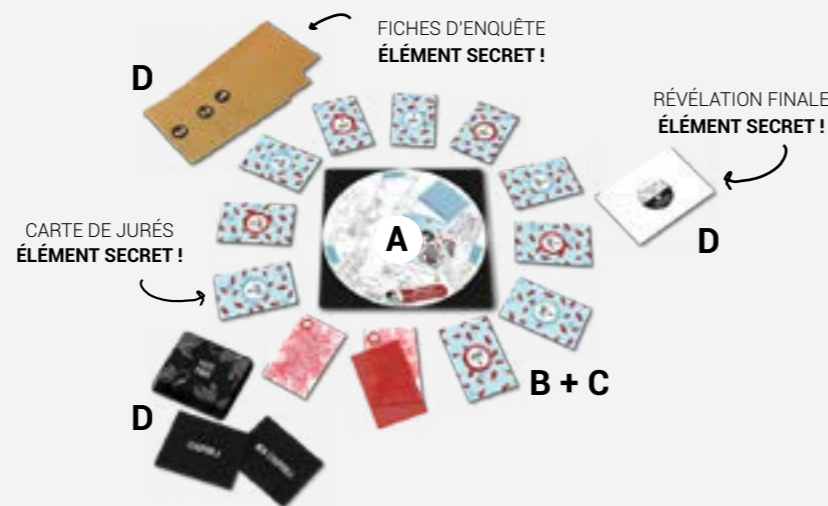
## 1. CONTENU DE JEU

- 1 RÈGLE DU JEU
- 1 PORTRAIT DE L'ACCUSÉE & SA DÉCLARATION (au verso des règles)
- 1 SCÈNE DU CRIME
- 12 CARTES DE JURÉS (n°1 à 12)
- 1 PASS DE DÉCOUVERTE (carte rouge transparente)
- 24 CARTES DE VOTE FINAL : 12 COUPABLE  
12 NON COUPABLE
- 3 FICHES D'ENQUÊTE scellées
- 1 RÉVÉLATION FINALE (à dévoiler en fin de partie)

Faites preuve de créativité pour recréer l'ambiance de votre huis clos ! Écartez les GSM, cessez de débattre pendant les pauses pipi («la séance est levée»),...

## 2. PRÉPARATION DU JEU

**!** INTIME CONVICTION contient des ÉLÉMENTS SECRETS à ouvrir en cours de partie ! Pour que le jeu se déroule dans les meilleures conditions, veuillez les ouvrir SEULEMENT QUAND INDIQUÉ



**A. PLACEZ LA SCÈNE DU CRIME** au centre de la table.

**B. ATTRIBUEZ-VOUS CHACUN UNE CARTE DE JURÉ**  
S'il y a moins de 12 jurés : certains choisissent plusieurs numéros ! Cela n'a pas d'influence sur le vote final :  
1 juré = 1 voix

**C. DISPOSEZ LES 12 CARTES DE JURÉS** autour de la scène du crime, dans l'ordre numérique croissant. Asseyez-vous en face de votre/vos n°.

Positionnez-vous de préférence en cercle autour du jeu afin que chaque joueur puisse participer confortablement à la partie

**!** Ne dévoilez votre CARTE DE JURÉ avec le PASS DE DÉCOUVERTE qu'à votre tour (voir 3.B)

**D. GARDEZ LES 3 FICHES D'ENQUÊTES, les CARTES DE VOTE FINAL** et la RÉVÉLATION FINALE à proximité.

**!** La RÉVÉLATION FINALE ne sera dévoilée qu'en fin de partie, après le verdict final

## 3. DÉROULEMENT DU JEU

**A.** Inspectez la SCÈNE DU CRIME puis lisez LA DÉCLARATION DE L'ACCUSÉE (au verso des règles). Terminez d'abord de lire les règles du jeu :p

**B.** Commencez à dévoiler le contenu des CARTES DE JURÉS dans l'ordre numérique croissant grâce au PASS DE DÉCOUVERTE (D'abord la carte du "JURÉ 1", puis celle du "JURÉ 2", etc.)



Les CARTES DE JURÉS donnent la dynamique au jeu. Elles envoient les joueurs vers des éléments d'enquête, des questions de débat et des actions spéciales. Au moment de dévoiler le contenu de votre CARTE DE JURÉ, lisez-le à voix haute.

## 4. LES VOTES

Durant la partie, plusieurs votes peuvent avoir lieu. Ils sont toujours pris à la majorité simple (moitié + 1).

### LES VOTES A MAIN LEVÉE

Pour avoir une idée du positionnement des autres joueurs, tout juré peut demander un vote à main levée à n'importe quel moment du débat :  
"Qui pense l'accusé-e coupable ou non-coupable?"

### LE VOTE FINAL

À la fin de la partie, le vote final qui définira le verdict se fait ANONYMEMENT grâce aux CARTES DE VOTE FINAL (coupable & non coupable).



## 5. FIN DU JEU

### 3 CONDITIONS DOIVENT ÊTRE REMPLIES :

1. Les 12 CARTES DE JURÉS ont été dévoilées et leurs actions réalisées.
2. Le vote final a été effectué et une majorité a été obtenue ! (Si la majorité n'est pas atteinte, le débat continue, jusqu'à ce qu'un des jurés se range de l'un ou de l'autre côté de la balance. Dans ce cas, le vote final peut être répété plusieurs fois)
3. Le verdict a été prononcé.

## 6. GAGNÉ ?

Une fois le verdict rendu, la RÉVÉLATION FINALE peut être dévoilée. Découvrez une information inédite !

### VOUS GAGNEZ SI

selon la révélation, vous avez pris la bonne décision.

### VOUS PERDEZ SI

vous n'avez pas rendu le verdict adéquat.

VOUS ÊTES FIN PRÊTS À JOUER & À ÉPROUVER VOTRE INTIME CONVICTION !

Prévoyez des vivres avant la partie car être juré donne faim (et soif) !

Le vote final invite à mettre en place un petit rituel. Dans l'enveloppe ? Dans une autre pièce ? À vous de l'imaginer !