LIVRET DE RÈGLES



CRÉDITS

Conception et développement
Robin Hegedűs & Tünde Máté

Illustrations et graphisme
Villő Farkas

Illustrations des témoins
Barbara Bernát

Rédaction du livret de règles
Ágnes Kismárton

Consultant culturel/historique
James Mendez Hodes

Conception de l'application
Péter Györkő

Tests
Albert Bochnert, Soma Gál,
Attila Kerek, Réka Major,
Dorka Péter, Viktor Péter,
Frigyes Schőberl, Mihály Vincze,
Nikolett Tímea Szűcs, Ruben Hegedűs,
Gábor Szűcs, Míra Szőnyi,
Bence Hegedűs, Dr. Tünde Kiss,
Szabolcs Tóth, Gyula Gömöry,
Márió Papp, Zoltán Komáromi,
Gábor Boros, Nándor Gáspár,
Jace Ravensburg, Frank de Jong,
Hendri Adriaens, Viktória Bóka,
Attila Gallai, Katalin Zsin,
Barna Sztrapkó,
Krisztina Gabriella Szilágyi,
Péter Simon Krajcsi, Fruzsina Bartha

Traduction française et relecture
Robin Leplumey et Quentin Hanot
pour The Geeky Pen



SOMMAIRE

Introduction 3
Matériel 4
Mise en place 5
Déroulement de la partie 6
Phase de découverte 6
Phase de témoignage 6
Phase de plaidoirie 8
Évaluation 9
Exemple de plaidoirie et d'évaluation 10
Jugement 11

INTRODUCTION

Dans Plaidoirie, deux équipes s'affrontent au cours d'un procès haletant. D'un côté, l'Accusation tente de convaincre le jury de la culpabilité de l'accusé. Face à elle, la Défense se bat pour obtenir l'acquittement de ce dernier. En premier lieu, vous devrez examiner les éléments à charge collectés par la police, puis vous pourrez interroger les témoins à propos de ces éléments. Au terme de l'audience, le verdict dépendra de la plaidoirie finale de chacune des deux parties : si vous parvenez à convaincre le jury en présentant habilement toutes vos informations, vous remportez le procès. Mais n'oubliez pas : vos adversaires mettront tout en œuvre pour faire pencher la balance en leur faveur !





LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

Ce jeu représente une version ludique et simplifiée d'un procès tel qu'il se déroule dans le système judiciaire américain. Bien qu'il s'inspire des procédures réelles appliquées au sein des tribunaux américains, de nombreux éléments complexes ont été simplifiés ou adaptés afin de créer une expérience de jeu équilibrée. Certains mécanismes juridiques du système judiciaire réel ne sont pas représentés dans le jeu. Par exemple, les négociations de peine ne sont pas représentées, alors qu'il s'agit d'une méthode couramment employée dans les procédures judiciaires américaines. Tous les éléments à charge présentés au cours de la partie sont considérés comme fiables et exacts pour les besoins du jeu. Dans les systèmes judiciaires réels, la fiabilité, la recevabilité et l'interprétation des éléments à charge font souvent l'objet de débats et d'examens judiciaires.

Le jeu s'efforce de respecter l'authenticité historique des thèmes et des affaires abordés. Cependant, pour des raisons de jouabilité et de cohérence narrative, certains événements, procédures ou détails peuvent s'écarter de la réalité.

AVERTISSEMENT

Les affaires présentées dans ce jeu abordent des sujets potentiellement sensibles destinés à un public adulte, tels que le meurtre, le sexisme, la stérilité et l'addiction. Le jeu ne contient aucune représentation visuelle de violence ou de sang. Ce jeu est réservé à un public averti.

MATÉRIEL

Éléments communs aux différentes affaires

- 4 jetons Motion (2 par équipe)
- 2 compteurs de témoignage (1 par équipe)
- 2 carnets (1 par équipe)

Éléments spécifiques aux affaires

Cette boîte contient 3 affaires, réparties dans 3 grandes enveloppes.

Contenu de la grande enveloppe :

- 1 carte d'introduction
- 15 cartes Élément à charge
- 2 cartes Jurés indécis (1 par équipe)
- 1 petite enveloppe, contenant :
  - 6 cartes Témoin
  - 24 cartes Réaction du témoin
  - 2 fiches d'évaluation (1 par équipe)

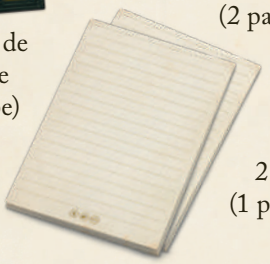
Application Companion
Téléchargez l'application Companion, qui comprend de nombreuses fonctionnalités utiles.



2 compteurs de témoignage (1 par équipe)



4 jetons Motion (2 par équipe)



2 carnets (1 par équipe)



3 grandes enveloppes, contenant chacune :



15 cartes Élément à charge



2 cartes Jurés indécis (1 par équipe)



1 carte d'introduction



3 petites enveloppes, contenant chacune :



6 cartes Témoin



24 cartes Réaction du témoin



2 fiches d'évaluation (1 par équipe)

MISE EN PLACE

1. Répartissez-vous en deux équipes aussi équitables que possible (ce n'est pas grave si une équipe comporte 1 joueur de plus que l'autre). Une équipe représentera l'Accusation, tandis que l'autre représentera la Défense.
   Remarque : Nous utilisons le mot « équipe » dans ce livret, mais l'Accusation ou la Défense peut tout à fait être représentée par un seul joueur.
2. Distribuez 2 jetons Motion et 1 compteur de témoignage à chaque équipe.
3. Ouvrez la grande enveloppe de l'affaire que vous souhaitez résoudre (nous vous recommandons de commencer par l'affaire 1). Étalez les 15 cartes Élément à charge face cachée au centre de la table sans les regarder, de sorte que le nom de chacune d'entre elles soit visible.
4. Chaque équipe prend sa carte Jurés indécis. Vous pouvez regarder cette carte aussi souvent que vous le souhaitez pendant la partie (pour plus de détails sur les cartes Jurés indécis, reportez-vous à la page 8). N'OUVREZ PAS la petite enveloppe pour l'instant.
5. Placez la carte d'introduction face visible à côté des cartes Élément à charge.
6. Chaque équipe prend une feuille de papier et un crayon (non inclus dans la boîte) pour prendre des notes.
7. Lisez la carte d'introduction à voix haute.

Ou utilisez l'application Companion pour écouter l'introduction !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de chaque affaire, une personne est accusée d'avoir commis un crime. L'Accusation cherche à prouver que cette personne est coupable, tandis que la Défense se bat pour faire abandonner les poursuites contre l'accusé.

Une partie se déroule en trois phases, résolues dans l'ordre suivant :

1. Phase de découverte
2. Phase de témoignage
3. Phase de plaidoirie

À l'issue de la phase de plaidoirie, vous procéderez au jugement, au cours duquel l'équipe gagnante sera désignée.

PHASE DE DÉCOUVERTE

Lors de cette phase, les équipes rassemblent et examinent les éléments à charge qu'ils utiliseront lors de la phase de témoignage et qui les aideront à développer leurs arguments lors de la phase de plaidoirie.

Tous les joueurs consultent les noms au verso des différentes cartes Élément à charge. Puis, en commençant par la Défense, chaque équipe pioche et consulte 1 carte Élément à charge, sans la montrer à l'autre équipe. Les cartes Élément à charge peuvent contenir du texte, des documents et/ou des images, qui pourront tous vous être utiles. Si besoin, une équipe peut quitter la table pour discuter secrètement d'une carte. Vous pouvez également prendre des notes sur vos découvertes et consulter les cartes piochées précédemment. Lorsque les deux équipes sont prêtes, la Défense pioche une nouvelle carte, suivie de l'Accusation. Les deux équipes discutent secrètement de leurs découvertes, puis continuent à piocher de nouvelles cartes jusqu'à ce que chacune en ait pioché exactement 7. Rangez la carte Élément à charge restante dans la grande enveloppe, sans la regarder.

Chaque équipe choisit 2 de ses cartes Élément à charge et les met de côté pour les garder secrètes, puis révèle ses 5 autres cartes à l'équipe adverse. Prenez le temps d'examiner les nouvelles informations à votre disposition. Une fois que les deux équipes ont pris connaissance des 10 cartes partagées, placez-les sur la table de sorte que tout le monde puisse les consulter à tout moment.

PHASE DE TÉMOIGNAGE

Lors de cette phase, vous allez collecter de nouvelles informations en interrogeant les témoins sur les différents éléments à charge en votre possession. Certaines réponses aideront la Défense, d'autres l'Accusation, et d'autres enfin seront inutiles pour les deux équipes.

Ouvrez la petite enveloppe et sortez les cartes Témoin et Réaction du témoin. Laissez les deux fiches d'évaluation pliées dans l'enveloppe. Mélangez les cartes Témoin et disposez-les en ligne sur la table, face visible (1). Triez les cartes Réaction du témoin en fonction des témoins auxquels elles sont associées et placez chaque groupe de cartes face cachée à côté du témoin correspondant (2).

Le témoin le plus à gauche est le premier appelé à la barre. Lisez à voix haute sa description.

Chaque témoin peut être interrogé à propos de l'un des quatre éléments

à charge répertoriés sur sa carte. Chaque équipe choisit secrètement l'un des quatre éléments à charge du premier témoin et règle son compteur de témoignage sur le chiffre correspondant. Puis, les deux équipes révèlent en même temps leur compteur. Chaque équipe peut choisir d'ignorer le témoignage du témoin actuellement entendu (en réglant son compteur sur un chiffre non valide). Vous pouvez également interroger un témoin à propos de n'importe quelle carte Élément à charge mise de côté par les équipes ou à propos de la carte rangée dans l'enveloppe, si elles sont répertoriées sur la carte Témoin. Dans ce cas, tout le monde entendra la réaction du témoin, comme d'habitude, mais la carte Élément à charge elle-même ne sera pas révélée.

JETONS MOTION – Chaque équipe possède 2 jetons Motion. Avant de révéler une carte Réaction du témoin, en commençant par la Défense, chaque équipe peut défausser l'un de ses jetons Motion pour effectuer l'action suivante :

OBJECTION ! – Obligez l'autre équipe à régler son compteur de témoignage sur un autre chiffre. Elle peut choisir un autre élément à charge valide ou un chiffre non valide.

Une fois les éventuelles objections résolues, révélez les cartes Réaction du témoin choisies et lisez-les à haute voix. Puis, en commençant par la Défense, chaque équipe peut défausser l'un de ses jetons Motion pour effectuer l'action suivante :



PRESSION – Réglez votre compteur de témoignage sur le chiffre d'un autre élément à charge pour révéler la carte Réaction du témoin correspondante en plus de la première réaction que vous avez choisie. L'autre équipe peut utiliser l'un de ses jetons Motion pour adresser une objection à ce témoignage. Vous ne pouvez pas utiliser l'action Pression pour révéler une carte Réaction du témoin pour laquelle l'équipe adverse a déjà adressé une objection.

Une fois que vous avez révélé et consulté toutes les cartes Réaction du témoin choisies, laissez ces cartes face visible sur la table de sorte que tout le monde puisse les consulter à tout moment, puis rangez les autres cartes Réaction du témoin dans la petite enveloppe. Défaussez ensuite le témoin actuel et répétez la procédure ci-dessus pour le témoin suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que les 6 témoins aient été entendus.



L'application Companion vous permet d'écouter les descriptions et les réactions des témoins.

PHASE DE PLAIDOIRIE

Maintenant que les deux équipes ont rassemblé suffisamment d'informations, elles peuvent commencer à développer leur plaidoirie. Avant son discours, chaque équipe peut discuter de l'affaire et de tous les éléments à charge à sa disposition pour structurer sa version des faits. Nous vous recommandons de rédiger une liste à puces pour faciliter le travail de votre orateur.

Selon le camp que vous représentez, vous devez vous concentrer sur les objectifs suivants :

- **Accusation :** Prouver la culpabilité de l'accusé en mettant en avant des arguments solides.
- **Défense :** Développer une version alternative des faits, et dans certains cas, trouver un autre suspect en plus de récuser les arguments de l'Accusation.
- **Accusation et Défense :** Inclure dans votre plaidoirie les principaux arguments qui
  a) étayent votre propre version des faits (appui/contestation des charges contre l'accusé) et
  b) réfutent les éventuels arguments de l'équipe adverse.
- **Accusation et Défense :** Inclure tout détail de l'affaire susceptible de **convaincre les jurés indécis.** Les courtes présentations sur les cartes Jurés indécis vous donnent des pistes sur les types de détails qui peuvent les intéresser.

Vous trouverez à la page 10 un exemple de fiche d'évaluation pour vous aider à développer votre plaidoirie. Chaque équipe peut prendre autant de temps qu'elle le souhaite pour construire sa plaidoirie, mais vous pouvez convenir ensemble d'une limite de temps à ne pas dépasser et régler un minuteur si vous le souhaitez (nous vous recommandons 10 minutes).

Lorsque les deux équipes sont prêtes à présenter leur plaidoirie, chacune d'elles désigne son **orateur,** qui prononcera le discours sur la base duquel elle sera évaluée. Chaque équipe choisit également un **inspecteur,** qui sera chargé d'évaluer la plaidoirie de l'équipe adverse. Si une équipe est constituée d'un seul joueur, celui-ci endosse à la fois le rôle d'orateur et celui d'inspecteur.

<u>À partir de ce moment, toute communication est interdite entre les membres d'une équipe !</u>

Chaque inspecteur prend la fiche d'évaluation de l'équipe adverse dans la petite enveloppe et la consulte sans la révéler aux autres joueurs. Les deux inspecteurs doivent s'asseoir côte à côte pendant les plaidoiries afin que chacun puisse contrôler le travail de l'autre. Pendant une plaidoirie, si un inspecteur remarque que son adversaire a manqué une information, il doit s'en souvenir pour en discuter une fois la plaidoirie terminée. Les inspecteurs ne doivent pas communiquer directement pendant les plaidoiries afin de ne pas se déranger.

Nous vous recommandons d'utiliser un enregistreur vocal pendant les plaidoiries afin de résoudre les éventuels litiges qui pourraient en découler.

Réglez un minuteur de 5 minutes, puis, lorsque l'orateur de l'Accusation est prêt, lancez-le. Durant ces 5 minutes, l'orateur doit tenter de convaincre le jury, en développant son argumentation et en fournissant les détails que son équipe estime importants. L'inspecteur de l'autre équipe écoute attentivement la plaidoirie et remplit en même temps sa fiche d'évaluation.



L'application Companion possède un minuteur et un enregistreur vocal.

Si aucun joueur d'une équipe ne souhaite prononcer de plaidoirie, vous pouvez proposer une version rédigée de votre plaidoirie au lieu de la prononcer à l'oral, qui sera évaluée par l'inspecteur adverse. Réglez un minuteur de 12 minutes pour limiter le temps de rédaction.

ÉVALUATION

Chaque fiche d'évaluation permet d'évaluer 6 points clés. Chaque fois que l'orateur évoque l'un de ces points clés, l'inspecteur adverse coche la case correspondante. En cas de doute, il peut inscrire un point d'interrogation dans la case. L'objectif de l'orateur est de faire en sorte qu'un maximum de cases soient cochées (sans connaître les points clés). L'inspecteur indique également sur sa fiche d'évaluation si l'orateur mentionne **les éléments en gras** sous les jurés indécis.

Une fois la plaidoirie terminée, l'orateur de la Défense prononce à son tour sa plaidoirie, pendant que l'inspecteur de l'Accusation évalue les points clés et les jurés indécis sur sa fiche d'évaluation.

Une fois la plaidoirie de la Défense terminée, les inspecteurs révèlent leurs fiches d'évaluation. Si l'un d'entre eux a un doute sur un point clé (point d'interrogation dans une case), tous les joueurs en discutent ensemble. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, vous pouvez réécouter l'enregistrement.



Si le désaccord persiste, consultez les questions fréquentes dans l'application Companion pour trouver de l'aide.

Essayez de vous mettre dans la peau de l'orateur : Avait-il connaissance du point clé ? En fonction des informations partagées, l'a-t-il abordé volontairement ou non ? Était-ce dans ses notes ?

Évaluez le travail de l'autre équipe comme vous aimeriez que soit évalué le vôtre !

EXEMPLE DE PLAIDOIRIE ET D'ÉVALUATION

ÉVALUATION DE L'ACCUSATION

***POINT CLÉ* : MR. BEAR A ÉTÉ RECRUTÉ.**
Cochez cette case si l'orateur mentionne dans sa plaidoirie que Mr. Bear a reçu de l'argent pour commettre le braquage.

***POINT CLÉ* : DÉTENTEUR D'ARME À FEU.**
Cochez cette case si l'orateur mentionne que Mr. Bear possède une arme du même type que celle utilisée pour tirer dans la bijouterie.

***POINT CLÉ* : MR. BEAR EST ENDETTÉ.**
Cochez cette case si l'orateur mentionne que Mr. Bear est dans une situation financière précaire.

***POINT CLÉ* : BIJOUX CACHÉS DANS LA VOITURE.**
Cochez cette case si l'orateur mentionne que Mr. Bear a caché les bijoux volés dans une voiture.

2 ***POINT CLÉ* : ÉVASION AU CANADA.**
Cochez cette case si l'orateur mentionne que Mr. Bear avait prévu de s'enfuir au Canada.

2 ***POINT CLÉ* : CASIER JUDICIAIRE.**
Cochez cette case si l'orateur mentionne que Mr. Bear a déjà été condamné pour un délit en lien avec les armes à feu.

ASSISTANT MARKETING	AMATEUR D'ARMES À FEU	MARIN	PRÊTEUR SUR GAGES
L'orateur a mentionné au moins 2 des éléments suivants : **carte de visite,** **enveloppe,** **prospectus.**	L'orateur a mentionné le type d'arme à feu utilisé : **pistolet-mitrailleur Thompson.**	**La voiture** de Mr. Bear **se trouve au port.**	La valeur des bijoux était de **220 $.**
			1

Honorable cour, Mesdames et Messieurs les Jurés,

La culpabilité de Mr. Bear dans cette affaire est indiscutable. Permettez-moi d'énumérer rapidement les principales preuves portées à son encontre.

Mr. Bear n'est peut-être pas un criminel notoire, mais pendant la perquisition de son domicile, nous avons trouvé plusieurs éléments qui montrent clairement qu'il est coupable. Dans son appartement, nous avons en effet retrouvé un prospectus [Assistant marketing : 1/2 ✓] de la bijouterie ainsi qu'une enveloppe [Assistant marketing : 2/2 ✓] contenant ***l'acompte que son commanditaire lui a remis pour effectuer le braquage*** *[Point clé : Mr. Bear a été recruté ✓].*

De plus, nous avons découvert que, bien qu'il détienne un permis de port d'arme, ***il possédait un pistolet-mitrailleur Thompson*** *[Amateur d'armes à feu : ✓],* ***précisément le type d'arme utilisée pour tirer dans la bijouterie*** *[Point clé : Détenteur d'arme à feu ✓].*

Mais qu'est-ce qui pourrait bien pousser un homme sans aucun lien apparent avec une quelconque organisation criminelle à commettre un tel acte ? La réponse est simple : ***Mr. Bear est criblé de dettes*** *[Point clé : Mr. Bear est endetté ✓], et les personnes à qui il doit de l'argent employaient des moyens de plus en plus agressifs pour se faire rembourser.*

Après le braquage, il savait qu'il ne pourrait remettre immédiatement les bijoux volés à son commanditaire, alors ***il les a cachés dans une voiture*** *[Point clé : Bijoux cachés dans la voiture ✓], qu'il a ensuite garée près du port [Marin : ✓].*

Il avait prévu de les récupérer en toute discrétion une fois que l'agitation serait retombée pour ensuite les remettre à son commanditaire.

JUGEMENT

Chaque équipe marque des points de victoire (PV) en fonction de sa fiche d'évaluation remplie par l'équipe adverse. Chaque point clé coché rapporte 2 PV. Chaque juré indécis coché rapporte 1 PV. En cas d'égalité, l'équipe qui a coché le plus de points clés remporte la victoire. Si l'égalité persiste, la Défense l'emporte : c'est le principe de la présomption d'innocence !

Y a-t-il une solution « officielle » à chaque affaire ?
Non, la vérité dépend uniquement de l'équipe qui parviendra à convaincre le jury.

