



LES RÈGLES DU JEU

Saviez-vous qu'après l'enquête judiciaire, les affaires criminelles sont renvoyées en cour d'assises où les deux parties (la défense et l'accusation) sont entendues ? Ceci fait, le jury se réunit à huis clos pour délibérer et rendre un verdict. Le jeu *Intime Conviction* met en scène ce moment de la procédure !

En cas de culpabilité, la peine à infliger est déterminée à la suite du verdict par le jury et les juges professionnels. Les joueurs d'*Intime Conviction* sont exempts de cette tâche.

www.editionsfika.com



1. CONTENU & MISE EN PLACE



- 1 LIVRET DE RÈGLE
- 1 PLATEAU
- 1 PASS DÉCOUVERTE (carte rouge transparente)
- 4 DOCUMENTS D'ENQUÊTE SCELLÉS
- 12 CARTES JURÉ
- 24 CARTES VOTE FINAL (12 « coupable » et 12 « non coupable »)
- 1 ENVELOPPE RÉVÉLATION FINALE (à dévoiler en fin de partie)

1. Placez le **plateau (1)** au centre de la table.

2. Distribuez toutes les **cartes Juré (2)**, une par une, dans l'ordre numérique croissant, à chaque Juré (participant). Chaque joueur dépose devant lui, face cachée, ses **cartes Juré**.

5

Les cartes Juré donnent la dynamique du 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 Juré, lisez à voix haute (sauf si contre-indiqué).

Ne dévoilez votre carte Juré avec le Pass découverte qu'à votre tour !

3. Gardez les **4 Documents d'enquête scellés (3)**, les cartes **Vote final (4)** et la **Révélation finale (5)** à proximité.

Intime Conviction contient des éléments secrets à ouvrir en cours de partie. Veuillez les ouvrir seulement quand indiqué !

La Révélation finale ne sera dévoilée qu'en fin de partie, après le verdict final.

2. DÉROULEMENT

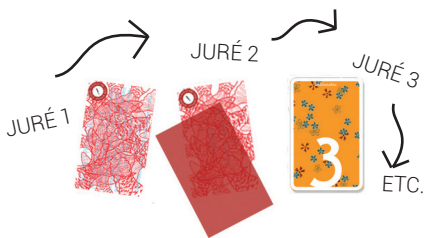


*Pour garder le fil,
faites une liste des personnages
impliqués dans l'affaire !*

À tour de rôle, chaque joueur va révéler une **carte Juré** en sa possession, grâce au **Pass**.

Lui et les autres joueurs devront la réaliser avant de passer à la suivante.

Les **cartes Juré** doivent impérativement être révélées dans l'ordre numérique croissant.



3. LES VOTES

Durant la partie, plusieurs votes peuvent avoir lieu. Les décisions obtenues résultent toujours de la majorité simple (dès la moitié + 1).

LES VOTES À 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 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 » et « non coupable »).



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

4. FIN DU JEU

3 conditions doivent être remplies :

1. Les 12 **cartes Juré** ont été dévoilées et leur action réalisée.
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.



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

5. 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 ET À ÉPROUVER VOTRE
INTIME CONVICTION !**



ET À DEUX ?

A. Distribuez toutes les **cartes Juré**. Un joueur prend toutes les cartes paires et l'autre toutes les cartes impaires.

B. Le jeu va se dérouler sur une semaine (7 jours). Tous les jours, chaque joueur va révéler une et une seule **carte Juré** en sa possession, grâce au **Pass**. Les deux joueurs devront la résoudre avant de passer à la suivante. Les **cartes Juré** doivent impérativement être révélées dans l'ordre numérique croissant.

Jour 1 : révélation des cartes Juré 1 et 2.

Jour 2 : révélation des cartes Juré 3 et 4.

etc.

Jour 7 : Verdict.



C. Gardez les **4 Documents d'enquête scellés**, les cartes **Vote final** et la **Révélation finale** avec vous.