

## Prémonitions v2

*Membre d'un groupe de voyants voués à préserver l'humanité, vous devez empêcher le crime qui va se produire !*

### Matériel :

55 cartes réparties comme suit :

- 1 carte de règles
- 42 cartes **vision** réparties en 2x4 séries de 3 cartes et 1x6 séries de 3 cartes
- 11 cartes **réponses**
- 1 carte **œil**

But du jeu : A la fin de la partie le groupe doit avoir identifié le lieu où va se perpétrer le crime et l'individu visé. C'est l'œil qui sera le porte parole du groupe.

Mise en place : (*En fonction du nombre de joueurs et de la difficulté souhaitée on adapte la série ou la combinaison de série ainsi que le nombre de cartes par série\**) :

- On prend autant de carte qu'il y a de joueurs, -1, on insère la carte **œil** dans ce tas, on le mélange et chaque joueur pioche une carte. Celui qui pioche l'**œil** le pose face visible devant lui.
- Les cartes **vision** avec astérisques et sans astérisques sont triées, on mélange les 2 paquets séparément.
- On place devant chacun des joueurs une carte **vision** avec astérisque face cachée, elle a été prise au hasard.
- On retire une carte **vision** du paquet sans astérisque, elle reste face cachée dans la boîte.
- On mélange maintenant les cartes **vision** avec et sans astérisques restantes, puis on les distribue toutes aux joueurs carte par carte en commençant par servir l'**œil**. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes en main.

*\* Si on joue avec une ou plusieurs séries en x2, alors chaque élément sera présent en 2 exemplaires. Si on joue avec une ou plusieurs séries en x3, alors chaque élément sera présent en 2 exemplaires.*

### Tour de jeu :

#### **La vision commune :**

L'**œil** choisit l'un de ses cartes qu'il a bien observé puis la passe au joueur à sa gauche sans rien dire, son voisin la regarde attentivement puis la passe à sa gauche. Ainsi de suite jusqu'à ce que la carte ait fait le tour de la table. Une fois que l'**œil** l'a récupérée il la place à côté de sa carte **œil** face cachée. On ne pourra plus avoir accès à cette carte de toute la partie.

#### **Les flashes :**

L'un après l'autre en commençant par l'**œil**, les joueurs vont annoncer ce qu'ils voient sur la première de leur carte.

► Le joueur décrit le lieu et l'individu qu'il voit sur sa carte : « Je vois Big Ben à Londres et un vieil homme mal coiffé. »

Cela se répète à raison d'une carte par joueur, en faisant autant de tours de table qu'il faut pour que tous les joueurs aient décrit toutes les cartes qu'ils ont en main. Ensuite chaque joueur pose ses cartes faces cachées devant lui.

#### **Le flash back :**

Chaque joueur va maintenant regarder la carte qui est posée face cachée devant lui.

Ensuite en commençant par l'œil et en suivant le tour de table, les joueurs vont éliminer tous les lieux et individus qu'ils peuvent à partir de ce qu'ils ont vu et entendu durant les phases précédentes et la carte qu'ils ont retournée au moment du flash back : « Je sais que le crime n'aura pas lieu à Londres et à Berlin. Je sais que la petite fille blonde aux yeux bleus ne risque rien. »

***La révélation :***

Les cartes réponses lieux et individus correspondantes aux séries de cartes utilisées vont être placées faces visible au centre de la table.

Les joueurs vont débattre en temps limité pour déterminer **où** d'après eux va être commis le crime et **qui** est la victime : « Je pense que le crime va avoir lieu ... et que la victime est ... ».

Lorsque 30 secondes (*à voir si le temps est suffisant*) sont écoulées, l'œil à la charge de donner la réponse définitive du groupe, si le groupe n'était pas d'accord à l'issue des discussions c'est à ce joueur de trancher.

Fin du jeu et conditions de victoire :

Une fois que l'œil a parlé, on retourne la carte qui avait été écartée en début de partie, si l'œil a vu juste, c'est gagné, sinon ... l'humanité court à la catastrophe et les joueurs ont perdu.

Par Lionel BORG [lioborg@free.fr](mailto:lioborg@free.fr)

Exemple de partie à 3 joueurs avec 1 série de 4x2 cartes (avec les cartes disponibles en dl).

- La mise en place a été effectuée et le **joueur 1** a pioché l'œil.

Le **joueur 1** a reçu 2 cartes, les **joueurs 2** et **3** une seule carte.

***Vision commune :***

Le **joueur 1** fait passer cette carte aux autres joueurs.



Une fois que tout le monde l'a bien observée. Elle est défaussée.

*Les flashes :*

Le **joueur 1** décrit sa carte :



« Je vois Londres et je vois un vieil homme à lunettes qui ressemble à Lionel Jospin. »

Le **joueur 2** décrit sa carte :



« Je vois la Tour Eiffel à Paris et je vois une petite fille aux yeux bleus qui sourit. »

Le **joueur 3** décrit sa carte :



« Je vois la tête de la statue de la liberté à New-York et je vois un vieil homme aux cheveux ébouriffés. »

Tous les joueurs se défaussent de la carte qu'ils avaient en main.

***Le flash-back :***

Les joueurs retournent la carte qui était posées face cachée devant eux :

Le **joueur 1** décrit sa carte :



« Je sais que le crime n'aura pas lieu à Londres, je sais que la petite fille aux yeux bleus ne risque rien. »

Le **joueur 2** décrit sa carte :



« Je sais que le crime n'aura pas lieu à Paris et que Le vieil homme mal coiffé ne risque rien. »

Le **joueur 3** décrit sa carte :



« Je sais que le crime n'aura pas lieu à New-York et que Le Lionel Jospin ne risque rien. »

**La révélation :**

Les cartes réponses sont placées faces visibles devant les joueurs :



Le **joueur 2** n'est pas sûr du lieu il n'annonce donc : « Je pense que la victime est Suzie Wats ».

Le **joueur 3** annonce : « Je pense que le crime va avoir lieu à Berlin et que la victime est Suzie Wats. »

Le **joueur 1** qui est l'œil décide de suivre ses compagnons vu qu'il a les mêmes conclusions :  
« Je pense que le crime va avoir lieu à **Berlin** et que la victime est **Suzie Wats**. »

La carte qui contient la réponse est alors retournée :



**Les joueurs ont gagné !**

NB : Cet exemple est volontairement très simple, la difficulté peut être augmentée en mettant les lieux et les personnes en triple exemplaire, ou en augmentant le nombre de lieux et de victimes potentielles.