

# ALIBI

UN JEU DE DÉDUCTION POUR 4 À 6 JOUEURS (OU PLUS !) - À PARTIR DE 14 ANS  
DURÉE : ENVIRON 60 MINUTES PAR ENQUÊTE.



*Alibi est un jeu inspiré des Murder party : les joueurs incarnent les principaux suspects d'une enquête au sujet d'un meurtre mystérieux.*

*L'un des joueurs est le meurtrier, mais personne ne connaît son identité, pas même lui !*

Dans **Alibi**, l'objectif des joueurs est de trouver lequel d'entre eux est le coupable. Ils devront reconstituer l'histoire en déjouant les intrigues, en recueillant des indices et en déroulant le fil des témoignages des différents suspects. À la fin de la partie, chaque joueur découvre secrètement s'il est ou non le meurtrier, et devra voter contre la personne qu'il pense être coupable. À vous de faire au mieux pour vous en sortir !

## CONTENU

**ATTENTION :** N'explorez pas les piles de cartes. Ne les mélangez pas.  
Elles sont déjà triées et ordonnées : ce livret vous expliquera comment les utiliser correctement.

Dans cette boîte se trouve ce livret ainsi que **3 Scénarios**.

DERNIÈRE CROISIÈRE  
SUR LE NIL

DU SANG  
AU PAYS  
DES KILTS

LA VENGEANCE  
EST UN PLAT QUI  
SE MANGE FROID

Chaque scénario est composé d'une pile de 63 cartes divisées de la façon suivante :



3 cartes  
**Introduction**



5 paquets **Suspect**  
(8 cartes de couleur identique)



1 paquet **Détective**  
(7 cartes)



1 paquet **Indice**  
(11 cartes)



2 cartes **Solution**

## MISE EN PLACE

Concertez-vous et choisissez l'un des scénarios. Sortez l'ensemble de ses cartes de la boîte et placez celle-ci de côté, vous n'en aurez plus besoin durant la partie. **Ne mélangez pas les cartes et ne retournez pas la pile !**

1 Séparez les cartes en fonction de leur couleur de la façon suivante :

- **Introduction** (les 3 premières cartes de la pile)
- Paquets **Suspect** (cinq paquets de 8 cartes)
- Paquet **Détective** (7 cartes)  
*Remarque : N'utilisez ce paquet qu'à 6 joueurs ou plus.  
Si vous êtes 4 ou 5, remplacez-le dans la boîte.*
- Paquet **Indice** (11 cartes)
- **Solution** (les 2 dernières cartes de la pile)



2 Lisez à haute voix les deux cartes Introduction dans l'ordre.

3 Chaque joueur choisit un personnage, prend le paquet correspondant et le place devant lui.

*Remarque : En cas de désaccord, répartissez-les au hasard.*

4 Chaque joueur **lit secrètement** la première carte de son paquet Suspect.

*Cette carte vous donne une idée du personnage que vous jouez, de son histoire récente, et vous informe sur les relations qu'il entretient avec les autres suspects.*

Ceci fait, placez-la face cachée devant vous, afin de rappeler aux autres joueurs le personnage que vous incarnez.

5 Placez les cartes **Indice** face cachée sur la table. Vous êtes désormais prêts à jouer !

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule **en cinq tours**, où les suspects révèlent progressivement des éléments de l'histoire de la soirée. S'ensuit une **phase finale**, où les joueurs expliquent leur théorie et formulent des accusations. Enfin, l'identité du meurtrier est révélée et on détermine qui a gagné la partie.

**IMPORTANT :** Ces règles sont données pour une partie à 5 joueurs.  
Si vous souhaitez varier le nombre de joueurs, référez-vous à la page 7 de ce livret.

**Remarque :** Les personnages et les textes présentés en exemple dans ce livret sont fictifs.  
Ils ne vous révéleront aucune étape de l'intrigue.

Chacun des cinq tours de jeu se déroule ainsi :

1

Chaque joueur prend la carte supérieure de son paquet, marquée du numéro du tour actuel (par exemple : *Giselle Tour 1* pour le Tour 1), et la lit sans la révéler aux autres.

Ces cartes sont découpées en paragraphes de textes appelés **déclarations**, séparés par une ligne. Dans la partie inférieure de la carte, vous trouverez un cartouche contenant un secret.

**A** NOM DU SUSPECT

**B** NUMÉRO DU TOUR

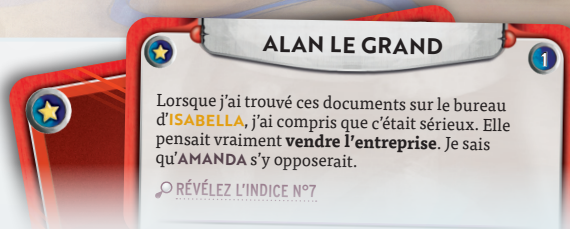
**C** DÉCLARATIONS : Contient les informations que vous **devez** révéler à ce tour. Les textes en gras vous aident à reconnaître l'élément essentiel du paragraphe, mais **toutes les informations doivent être révélées**.

**D** SECRET : Contient des informations que vous n'êtes pas obligé de révéler aux autres joueurs. Cependant, si l'un d'eux vous pose une question directe concernant **le sujet du secret**, vous devez lire ce cartouche en entier et à voix haute, le révélant ainsi à tous.



2

Le joueur possédant une étoile ★ sur sa carte est le premier à parler lors de ce tour. Il lit alors seulement la **première déclaration** de sa carte.



3

Au cours d'un tour, il n'y a pas d'ordre de jeu. Chacun est libre de participer comme il l'entend aux conversations, de poser des questions aux autres et de discuter les événements de la soirée.

En général, un premier joueur partage une déclaration, puis un autre joueur enchaîne, etc.

N'oubliez pas que chaque joueur **doit lire toutes les Déclarations** de sa carte. Il est libre de les intégrer aussi naturellement qu'il le souhaite dans la discussion, et doit tenter d'être le plus précis possible.

**Remarque :** Les Déclarations ne doivent pas nécessairement être lues de haut en bas ni toutes au même moment.

### EXEMPLE

**Lisbon** remarque l'étoile sur sa carte et démarre la conversation : « Après avoir discuté avec Amanda, Alan est sorti en trombe de la pièce. Il a même claqué la porte. »

**Alan** se sent accusé, et il décide d'enchaîner avec une de ses Déclarations : « Amanda a un caractère de cochon, et je ne suis pas le seul à être fâché avec elle. Marco m'a dit lui-même qu'il ne la supportait plus et ne voulait plus rien avoir à faire avec elle ! »

**Marco**, en retour, répond en lisant sa propre Déclaration : « C'est vrai que je n'en pouvais plus de son comportement. Mais le sujet, là, c'est son diamant a disparu. Il n'y a que quelques personnes qui en connaissaient la cachette, et Lisa en fait partie. »

4

Une fois que vous avez lu toutes vos Déclarations (même si votre secret n'a pas été révélé), placez votre carte **face cachée** devant vous afin d'informer les autres que **vous avez donné toutes vos informations**.

Les joueurs sont libres de consulter leurs cartes des tours précédents à tout moment.

**Remarque :** Après avoir reposé votre carte, vous pouvez continuer à poser des questions et à répondre à celles des autres joueurs.

5

Le tour se termine une fois que **tous les joueurs** ont reposé leur carte du tour en cours.

Si votre paquet contient une autre carte Suspect, un nouveau tour commence, identique au précédent. Si la carte Révélation apparaît, la **phase finale** démarre (voir page 6).



## ASTUCE

- Lors d'une Murder party, les participants sont souvent déguisés pour se couler dans la peau de leur personnage. Vous n'avez pas besoin de préparation pour jouer à Alibi, mais vous pouvez essayer d'incarner au mieux votre personnage. Certains joueurs vont par exemple adapter leur voix au contexte historique ou à l'accent correspondant à leur personnage. Il est également possible d'adapter le style de jeu : certains préfèrent une approche très formelle et sérieuse, tandis que d'autres apprécient d'être plus relâchés ou plus immersifs.
- Ainsi, durant la partie, si l'on vous pose des questions auxquelles vous ne pouvez pas répondre par manque d'information, vous pouvez par exemple décider de broder une réponse créative **correspondant à votre personnage** ou simplement admettre que vous êtes dans l'incapacité d'y répondre.

## SECRETS

La partie inférieure des cartes Suspect contient des informations secrètes, que seul le joueur détient. Ce sont généralement des informations compromettantes à garder secrètes.

Cependant, si l'un des joueurs vous pose une question directe qui a trait au **sujet du secret** **A** (en utilisant les **mots exacts** ou des **synonymes**), vous devez révéler votre secret **B** en le lisant à voix haute, comme une Déclaration.

Si une question ayant trait au sujet du secret d'un tour précédent vous est posée, vous n'avez pas à le révéler.

**Remarque** : si la question posée est légèrement ambiguë, ou si vous n'arrivez pas à déterminer si elle concerne le sujet du secret, considérez que c'est le cas et révélez-le.



**A** SUJET DU SECRET

**B** CONTENU DU SECRET

**EXEMPLE** : Le sujet de votre secret est « Les diamants d'Amanda ».

Si un autre joueur vous questionne au sujet de « diamant », « pierres précieuses » ou « bijoux », vous devez révéler votre secret.

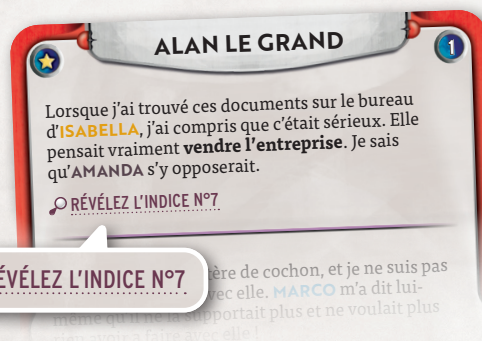
## INDICES

Chaque indice donne de nouvelles indications permettant de mieux comprendre l'intrigue et les motivations des suspects.

À la fin de la lecture d'une Déclaration ou d'un secret, vous pouvez être incité à révéler un certain indice. À vous de retourner la carte correspondante face visible, et à la décrire ou à en lire le texte à voix haute.

**Attention** : si un indice se trouve dans un cartouche secret, vous ne devez le révéler **que si vous êtes amené à lire le secret**.

Une fois révélées, les cartes Indice peuvent être consultées à tout moment par les joueurs.



**7** RÉVÉLEZ L'INDICE N°7

ère de cochon, et je ne suis pas  
ec elle. MARCO m'a dit lui-  
même qu'il ne le supportait plus et ne voulait plus  
rien avoir à faire avec elle !

À la fin du 5<sup>e</sup> tour, la phase finale débute.  
Elle se divise en trois étapes : Révélation, Présentation des faits et Vote.

1

### RÉVÉLATION

Les joueurs lisent secrètement leur **carte Révélation** et la placent face cachée sur la table. Celle-ci leur indique s'ils incarnent un innocent ou le coupable. Prenez le temps de réfléchir à la meilleure manière de vous défendre face aux accusations des autres joueurs. Une fois que tout le monde est prêt, passez à l'étape suivante.



2

### PRÉSENTATION DES FAITS

L'un après l'autre, les joueurs prennent environ une minute pour présenter leur version des faits, reconstruire les événements de la soirée, formuler leurs accusations et donner leur alibi.

Lors de cette phase, vous pouvez utiliser tout argument qui vous paraît utile pour vous innocenter.

Une fois que tout le monde a présenté sa version des faits, passez à l'étape suivante.



3

### VOTE

Lorsque tout le monde est prêt, le joueur qui a démarré la phase de présentation des faits démarre un compte à rebours à voix haute : **3... 2... 1... votez !** À la fin de ce compte à rebours, **chacun pointe du doigt la personne qu'il juge coupable.**

**Remarque :** Le meurtrier doit, lui aussi, pointer du doigt une autre personne. Il peut par exemple désigner le joueur qu'il juge le plus suspect, afin de maximiser ses chances de gagner.

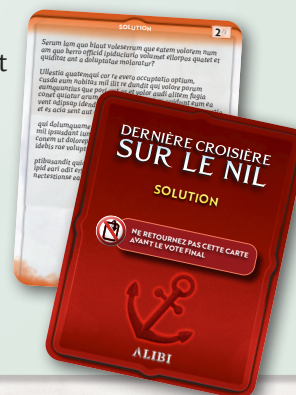
**IMPORTANT :** Aucun joueur ne peut s'accuser lui-même, pas même le meurtrier.

C'est alors au tour du meurtrier de se révéler :

- **S'il est la personne la plus accusée :** tous les joueurs l'ayant accusé gagnent la partie.
- **S'il n'est pas la personne la plus accusée :** le meurtrier ainsi que toutes les personnes l'ayant accusé gagnent la partie.

**Remarque :** En cas d'égalité sur les personnes le plus accusés, si l'un est le meurtrier alors il perd et les personnes qui l'ont accusé gagnent la partie.

Le meurtrier prend alors la carte **Solution** et la lit à haute voix, reconstruisant ainsi l'histoire du début à la fin.



## ALIBI POUR 6 JOUEURS ET PLUS

Suivez les règles du jeu de base en appliquant les changements suivants :

Cinq joueurs jouent les cinq suspects. Le reste des joueurs incarnent, **ensemble**, une équipe de Détectives. Ils prennent le paquet correspondant.

C'est **toujours** le Détective qui démarre la discussion lors du tour. Il questionne l'un après l'autre les différents suspects en se basant sur sa carte. Ignorez donc les étoiles ★ dans cette variante. Comme les autres joueurs, le Détective tente d'identifier le coupable, et peut poser des questions comme les autres joueurs.

Lorsque les autres joueurs ont posé leurs cartes face cachée, le tour se termine.

Durant la phase finale, lors de l'étape de présentation des faits, le Détective participe en donnant en dernier sa version des faits. Lors du vote, le Détective ne possède qu'**un seul vote**, peu importe combien de joueurs composent cette équipe. Dans tous les cas, **le vote du Détective compte double**.

**Remarque** : le Détective n'est jamais le meurtrier, et personne ne peut le désigner lors du vote.



## ALIBI POUR 4 JOUEURS

Alibi a été pensé pour jouer à 5 joueurs ou plus, nous recommandons donc d'y jouer ainsi. Cependant, vous trouverez ci-dessous une variante pour 4 joueurs.

Suivez les règles du jeu de base en appliquant les changements suivants :

Lors de la mise en place, utilisez un appareil doté d'une connexion internet et scannez le QR code situé à droite. Sélectionnez la langue et le scénario désiré. Vous obtiendrez alors un document révélant l'identité d'un suspect **qui n'est pas le meurtrier** de ce scénario, mais qui reste un suspect.

Avant de choisir vos personnages, remettez dans la boîte le paquet de celui qui a été dévoilé par l'appareil.

Au début de chaque tour, **avant** que les joueurs ne démarrent leurs discussions, lisez à voix haute toutes les Déclarations du personnage dévoilé par l'appareil.

**Remarque** : au cours de la phase finale, le suspect dévoilé ne peut pas être accusé, puisque son innocence est évidente.



## RAPPEL DES RÈGLES

### STRUCTURE DU TOUR

- 1 Chaque joueur lit secrètement sa carte Suspect du tour actuel.
- 2 Ceci fait, le joueur voyant une 🌟 sur sa carte entame la discussion.
- 3 Il n'y a pas de structure pour le tour : la discussion est libre. Chacun doit lire l'ensemble de ses Déclarations.
- 4 Une fois toutes les Déclarations données, posez votre carte face cachée devant vous.
- 5 Lorsque tout le monde a posé sa carte, le tour s'achève. À la fin du 5<sup>e</sup> tour, passez à la phase finale.

### PHASE FINALE

- 1 Révélation
- 2 Présentation des faits
- 3 Vote



### EXPLICATION DES CARTES



- A NOM DU SUSPECT
- B NUMÉRO DU TOUR
- C DÉCLARATIONS
- D SECRET



## CRÉDITS

**Auteur :** Antonello Lotronto

**Illustrations :** Emanuele Desiati, Alessandro Manzella, Martin Mottet

**Développement :** Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi

**Direction artistique :** Matteo Brustenghi

**Direction graphique :** Matteo Brustenghi, Lisa Bernacchia, Simone Fucchi

**La traduction française** a été réalisée par Matthieu de The Rulebook Translator. **L'adaptation graphique** a été réalisée par Hervine. Le jeu est **adapté et localisé** en France par tribuo.

**Un grand merci à :** Paolo Bonventre, Elisa Bottaro, Antonio Carlucci, Andrea Cuomo, Sabur Amar De Beitia, Luigi "Bove" De Feo, Filippo Ferrini, Pietro Gabrielli, Giuseppe Gennaro, Sabrina Morando, Michele Morosini, Francesco Pica, Cecilia Pomponi, Paolo Rossi, Sergio Roscini, Giuseppe Siracusa, Silvano Sorrentino, Stefano Spensieri, Stefano Tiribocchi, Stefano Sula, Titta Volpi.

L'éditeur remercie Mauro Teragnoli, Giovanni Caron, Paolo Scattini et Andrea Angiolino pour leurs précieuses suggestions.

Chaque scénario de ce jeu est fictif. Toute ressemblance à des lieux, des événements ou des personnes ayant existé est purement fortuite. Le scénario « Du sang au pays des kilts » est quant à lui basé sur une nouvelle d'Arthur Conan Doyle.

**tribuo**

distribué en France par tribuo  
97 impasse Jean Lamour  
54700 Pont-à-Mousson

La reproduction, la copie, la distribution ou toute autre utilisation non autorisée de l'ensemble ou d'une partie de ce produit est strictement interdite. Pour vos questions, commentaires, suggestions : [www.dvgames.com](http://www.dvgames.com) - [info@dvgiochi.com](mailto:info@dvgiochi.com)



Art. No. DVG9056 - Made in China  
© MMXXIII daVinci Editrice S.r.l.  
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia - IT  
All rights reserved.

