VERSION GRANDEUR NATURE · 10 À 40 JOUEURS · 1 H 30

Jouer en grand, dans toute la maison



Pour un anniversaire, une colonie ou un centre de loisirs : les neuf lieux deviennent de vraies pièces (ou des coins du jardin), et les cartes sont confiées à des témoins. Même énigme, mêmes cartes, mais on court.

Avant la partie (30 minutes)

1. Choisissez neuf espaces et collez sur chaque porte la carte « lieu » correspondante. Ils n'ont pas besoin de ressembler au nom : le garage fait très bien une écurie.
2. Tirez la solution comme dans la version de table, et gardez le dossier sur vous.
3. Confiez les 18 autres cartes à des **témoins** (des adultes, ou des grands), deux ou trois chacun, postés dans les pièces.
4. Formez des équipes de 3 à 5, avec une fiche d'enquête et un crayon par équipe.

Pendant la partie

1. Une équipe entre dans une pièce et pose son hypothèse au témoin : « le colonel, avec le vase, ici ».
2. Le témoin montre **une seule** carte qu'il a et qui la contredit, ou dit « je n'ai rien sur cette affaire ».
3. Une équipe ne pose qu'une hypothèse par pièce, puis change de pièce : c'est ce qui fait circuler tout le monde.
4. Quand elle pense avoir trouvé, l'équipe vient voir le maître du jeu et accuse. Fausse accusation : cinq minutes de pénalité, puis elle repart.

Mettre en scène (facultatif, mais tout change)

- **La scène du crime** : une silhouette au ruban adhésif sur le sol du salon de musique, une chaise renversée, un verre posé à côté. Personne n'y touche.
- **Les témoins jouent un rôle** : la cuisinière en tablier, le jardinier avec un arrosoir. Ils répondent avec la voix du personnage, et peuvent mentir sur tout… sauf sur leurs cartes.
- **Le maître du jeu ouvre la partie** en lisant l'histoire à voix haute : « Samedi soir, 23 h, le comte Edmond de Varenne… » Deux minutes de mise en scène valent une heure d'explications.
- **La révélation** : réunissez tout le monde, faites accuser l'équipe gagnante devant les autres, puis ouvrez le dossier. C'est le moment dont on se souvient.

Pour corser : faites tourner les témoins de pièce en pièce toutes les dix minutes, ou donnez à chaque témoin un petit défi à réussir avant de répondre (une devinette, un mime). **Pour les plus jeunes :** une seule pièce par équipe et par tour, et un adulte par équipe pour tenir la fiche.

La règle d'or du maître du jeu : il note l'heure de chaque accusation. En cas de dispute, c'est la première bonne réponse qui gagne, pas la plus bruyante.