

## PROGRAMME DE LA SOIRÉE

Bienvenue à cette SOIRÉE DE MEURTRE ! Ce jeu de société - véritable invitation à l'aventure - va vous permettre de vivre, en compagnie de vos amis, des instants vraiment différents, où chacun d'entre vous sera à la fois enquêteur et suspect. Dans le confort de votre salon, ou autour du dîner que vous aurez préparé, chacun devra jouer son rôle à partir de son livret personnel. Le but du jeu est de démasquer le ou la coupable... qui se trouve parmi vous, en justifiant son mobile.

Pour que cette partie, pardon cette enquête, soit encore plus passionnante, laissez libre cours à votre imagination : préparez les accessoires nécessaires à la mise en scène, décorez votre intérieur en fonction des suggestions qui suivent et demandez à vos invités de se déguiser en fonction du rôle que vous leur aurez attribué.

## CONTENU DE LA BOÎTE

Vérifiez que votre boîte est bien complète. Elle doit contenir :

- Le programme de la soirée, dans lequel est incluse la règle de jeu,
- 14 invitations (pour avoir la possibilité d'organiser plusieurs soirées) et 7 enveloppes identiques,
- 1 feuille à découper, comportant 8 étiquettes qui mentionnent le nom des 8 personnages,
- 1 sachet scellé contenant 8 livrets de jeu individuels différents (1 pour chaque joueur),
- 1 cassette audio scellée, d'une durée de 2 fois 10 minutes.

Avant de planifier votre soirée, vérifiez bien que :

- les invitations correspondent aux personnages décrits ci-dessous,
- le titre du livret supérieur contenu dans le sachet correspond bien au nom d'un des personnages décrits ci-dessous,
- le titre de la cassette correspond bien au scénario du jeu et que vous aurez à disposition un lecteur de cassette le jour "J".

Surtout ne lisez pas le contenu de chaque livret et n'écoutez pas la cassette, car vous détruiriez l'intérêt du jeu pour vous-même et vos amis.

En cas de problèmes, écrivez-nous à l'adresse suivante : Jeux Spear  
17 rue du Moulin à Cailloux - 94310 Orly Principal.  
Nous ferons le nécessaire pour remplacer tout élément manquant ou présentant des erreurs.

## LES PRÉPARATIFS

En votre qualité d'hôte ou d'hôtesse, vous serez amené(e) à faire quelques préparatifs. Tout d'abord, **L'ENVOI DES INVITATIONS**. Avant de jouer, à vous de choisir qui incarnera le rôle de tel personnage. Puis déterminez une date et envoyez alors uniquement vos invitations, en vous servant des enveloppes spéciales.

Il y a 14 invitations dans le jeu, ce qui vous permettra d'organiser au minimum 2 parties. Si vous en avez besoin d'autres, nous vous recommandons de faire des photocopies ou d'envoyer alors des invitations que vous aurez vous-même réalisées. Il y a 7 enveloppes dans le jeu, partant du principe que vous inviterez des couples d'amis.

**IL EST INDISPENSABLE QUE TOUS VOS INVITÉS SOIENT LÀ LE SOIR CONVENU\***.

N'oubliez pas de vous assigner l'un des rôles, et de noter à qui vous avez attribué tel rôle.

\*Le jeu peut se jouer à 6 ou à 8 personnes, mais il est préférable d'être 8. (NB: Pour des raisons d'organisation, un rôle féminin peut très bien être tenu par un homme, et inversement).

• **Si vous êtes 8 :** vous utiliserez les 8 livrets (chaque joueur aura un rôle bien précis et n'utilisera que les pages numérotées de 1 à 12).

• **Si vous êtes 6 :** vous utiliserez seulement 6 livrets.

**Personne ne jouera alors le rôle de Véronique SAINT-CYR et de Stéphane BOUDRY.** Mais cela ne présumera en aucun cas de leur culpabilité ou de leur innocence : vous verrez, ils feront toujours partie du scénario. Vous présenterez alors chacun de ces 2 personnages en vous référant à la première page de leur livret respectif et expliquerez leur absence en vous référant à la page 14 de leur livret. Chaque joueur aura un rôle bien précis et n'utilisera que les pages numérotées de 1 à 4 (début de partie) et de 14 à 20 (enquête).

• **Si par malchance, vous avez invité 8 personnes et que 2 d'entre elles ne puissent finalement venir :** vous redistribuerez les rôles en "supprimant" Véronique SAINT-CYR et Stéphane BOUDRY. (Tant pis pour les déguisements !). Par contre, si seulement une personne se décommande en dernière minute, en tant qu'hôte ou hôtesse, vous vous retirerez du jeu et vous ferez jouer une partie à 6. Vous participerez alors à l'enquête en prenant part aux "interrogatoires", mais sans jouer aucun rôle. Cette même situation peut se produire si vous êtes plus de 8.

## LES DÉGUISEMENTS

**Vos invités auront peut être envie de se déguiser...**

Vous trouverez dans les cartons d'invitation quelques idées pour les costumes. A chacun ensuite de faire preuve d'originalité et de créativité !

## LA DÉCORATION - LES ACCESSOIRES

Faites entrer vos invités... dans la peau de leur personnage : créez un décor pour votre soirée de Meurtre au "NEW WAY".

L'action se passe dans un snack-bar des années soixante. Pourquoi ne pas essayer de recréer cette atmosphère rétro ? Sortez vos vieux disques de rock : Bécoud, Johnny Hallyday, Sylvie Vartan, Les Platters, Louis Armstrong, Chuck Berry, Les Beach Boys, Elvis, Les Beatles... et passez-les en musique de fond.

Organisez votre intérieur comme s'il s'agissait d'un bar, avec 2 ou 3 petites tables et des chaises autour. Epinglez quelques posters aux murs : Marilyn, James Dean...

Rédigez une carte proposant diverses boissons et repas rapides typiques de ces années, largement empreintes de style américain. Par exemple :

### SNACK

- Hamburger
- Hot Dog
- Sandwich Club maison (poulet - jambon - mayonnaise - salade)
- Salade du Chef (salade - tomates - gruyère et jambon en dés)
- Terrine de la Patronne avec pain de seigle

### DESSERT

- Banana Split
  - Crème glacée + Crème Chantilly
  - Tarte à la noix de coco ou à la banane
- ### BOISSONS
- Thé - café
  - Milk Shake
  - "Kik-Cola"
  - Chocolat chaud ou glacé

De manière facultative, vous pouvez organiser un réel repas à partir des idées suggérées ci-dessus, autour duquel vous pourrez jouer. Un petit conseil : préparez tout à l'avance. **Original : vous pourrez manger tout en jouant, ou servir les différents plats entre les scènes.** Dans ce cas-là, seuls ceux qui auront réussi à découvrir le coupable auront droit au dessert... !

# LE GRAND SOIR

## RÈGLE DU JEU

1

### VOS INVITÉS SONT ARRIVÉS...

Dès l'arrivée de vos invités, donnez-leur les étiquettes portant leur nom (elles sont à poser devant eux ou à fixer à leur déguisement à l'aide d'une épingle). Prévoyez également de quoi écrire pour que les joueurs puissent prendre des notes au cours de la partie, s'ils le souhaitent.

2

### LES CONSIGNES À DONNER...

"Nous sommes tous suspects car l'un d'entre nous est un assassin ! Il va falloir le démasquer. Tout au long du jeu, nous allons chercher à dépister des indices dans nos révélations, nos accusations et nos défenses. Suivant le personnage que l'on incarne, nous avons un rôle à tenir.

Ce rôle est défini dans un livret personnel, que chacun d'entre nous va recevoir.

Seul, le joueur "assassin" découvrira immédiatement et de manière confidentielle sa culpabilité dans son livret. Et lui seul sera habilité à mentir dans ses réponses pour mieux se dissimuler. Prenez bien à cœur votre rôle, car plus nous jouerons bien la comédie... meilleure sera notre partie !"

3

### LA DISTRIBUTION DES LIVRETS...

Lorsque tout le monde sera installé, ouvrez "officiellement" le sac scellé contenant les livrets de jeu et distribuez-les à chacun des joueurs.

(Dans le cas d'une partie à 6, l'hôte conserve également les livrets de Véronique SAINT-CYR et de Stéphane BOUDRY).

**CEUX-CI NE DOIVENT ÊTRE OUVERTS QUE LORSQUE VOUS LE DIREZ.**

4

### LA CASSETTE...

Il vous reste alors à sortir la cassette de son boîtier scellé et de l'insérer dans le lecteur :

**Face A**, si vous êtes 8 personnes à tenir un rôle,

**Face B**, si vous êtes seulement 6 personnes à tenir un rôle.

Faites écouter la première partie. Repassez-la si c'est nécessaire. **MAIS N'ALLEZ PAS AU-DELÀ DE CETTE PREMIÈRE PARTIE, SIGNALÉE PAR UN SOLO DE BATTERIE**, sinon vous entendriez la solution de l'énigme, et le jeu n'aurait plus aucun intérêt pour vous et vos invités !

5

### CHACUN SE PRÉSENTE...

Faites présenter à chacun le personnage qu'il incarne, en fonction des informations données en page 1 de son livret.

6

### LES 4 SCÈNES...

Le jeu est découpé en 4 scènes successives.

Durant le déroulement de chacune d'elle, tout le monde aura accès à de nouveaux indices et à de nouvelles informations.

A chaque scène, chacun devra exposer, sans rien cacher, tous les éléments qu'il possède dans son livret personnel, grâce aux rubriques "à ne dévoiler que pour répondre..." (réponse à donner à une question qui lui sera sûrement posée - § 1) et "informations à fournir, questions à poser obligatoirement" (commentaires ou questions posées à un autre personnage - § 2).

*NB : sauf précisions particulières dans les textes, il n'y a pas d'ordre préétabli dans les interventions des différents personnages.*

IL EST ESSENTIEL QUE TOUTES LES RÉVÉLATIONS SOIENT FAITES AVANT QUE L'ON PASSE A LA SCÈNE SUIVANTE. Chacun attendra donc les instructions de l'hôte ou de l'hôtesse avant de passer à la scène suivante.

7

### LE DÉBAT FINAL...

Lorsque la 4ème scène est achevée, tous les joueurs mettent en commun leurs conclusions et vont réfléchir ensemble pour essayer de démasquer le coupable et pour justifier son mobile. Chacun se prononce alors sur le meurtre, expliquant comment et pourquoi, selon lui, il a été perpétré.

*NB : Une Soirée de Meurtre ne se joue pas en temps limité ; donc un conseil, prenez bien votre temps pour tout lire, tout écouter et tout analyser... avant de vous prononcer.*

8

### LE RIDEAU TOMBE...

L'hôte ou l'hôtesse met alors fin au suspense en faisant écouter la suite de la cassette, qui dévoile la clé de l'énigme. Les vainqueurs seront ceux qui auront démasqué le coupable, en justifiant leurs accusations, ou... le coupable lui-même, s'il n'a pas été démasqué.

*NB : Lorsque vous déciderez de rejouer à cette Soirée de Meurtre, il conviendra d'inviter de nouveaux amis. En tant qu'hôte ou hôtesse, vous connaîtrez bien sûr déjà la clé de l'énigme. A ce titre, soit vous endossez le rôle du coupable (ce qui vous permettra de mieux mentir encore...), soit vous tiendrez un rôle comme tous les joueurs, mais en essayant d'agir comme un animateur de jeu "intelligent", afin de mieux orienter le débat ou de le recentrer s'il y a lieu.*

**IMPORTANT**

Le ou la coupable saura dès la première scène qu'il ou qu'elle est coupable. Bien sûr ce personnage continuera à jouer son rôle comme si de rien n'était, mais essaiera de faire évoluer l'enquête dans de mauvaises directions. Il est le seul à pouvoir mentir dans ses réponses. Tous les autres joueurs doivent répondre correctement en fonction des indications fournies dans leur livret, avec toutefois la latitude d'améliorer leur texte en fonction de leur rôle et de leur imagination.