QUELQUES INFOS POUR LES ORGANISATEURS

L’intrigue est la suivante :

***Officiellement, Vous avez été invités à un gala de charité par Florence Mankevitch, industrielle française de l'armement et qui est aussi présidente de la société contre la faim dans le monde (SCFM). Votre présence est obligatoire. On vous a communiqué la liste des invités. Lors de cette soirée, de nombreuses vedettes viendront vous divertir afin de vous inciter à donner beaucoup d'argent.***

En fait Florence Mankevitch a été abattue juste avant la cérémonie par un tueur à gage. La commanditaire n’est autre que Sophie Chapda qui savait que le tueur avait des crises d’amnésies après chaque exécution. Florence Mankevitch n’arrivera donc jamais dans la soirée. Elle est fictive. Mais personne ne le sait.

Mais Sophie ignore pourquoi ce tueur débarque à la soirée avec une mallette contenant des documents compromettants pour les personnalités de la soirée. Le tueur l’a ramassé machinalement après son crime et s’est rendu à la soirée caritative après avoir vu une publication chez sa victime.

En effet Florence Mankevitch avait prévu de faire éclater un scandale grace aux documents dans sa malette. Mais ni le tueur ni la commanditaire ne le savaient.

Les protagonistes devront récupérer des infos les concernant, en ignorant aussi l’arrivée de l’amnésique avec sa mystérieuse mallette.

**Déroulement indicatif de la soirée : il faudra au moins 2 organisateurs avec le tableau des scores. N’hésitez pas à inviter des figurants pour donner de l’ambiance à la soirée. Le lieu idéal est une grande salle ou une maison**

**J-15 :** Distribuer les rôles de **Jérôme Guy** l’humoriste ; **Gilles Merci** le magicien

**DJ Michel** la star du rap et **Bjorn Kopack.** : Vice président de la SCFM. Ces 4 personnages ont des animations à réaliser pendant la soirée. Pensez à adapter les rôles en fonction des compétences des joueurs.

**J-7 :** distribuer le reste des rôles . Moins de préparation sauf pour les costumes.

Insister sur le fait qu’ils ne doivent pas communiquer entre eux.

Préparer des enveloppes pour chacun des joueurs avec notamment les billets (monopoly), les badges ……et préparez la mallette à remettre à l’amnésique.

**Le jour J**

**2h avant** : préparer sono, micro et vidéo projecteur pour les prestations scéniques

Cachez les indices, préparez la salle.

**15 minutes avant** :installez un buffet avec des petits fours, boissons , tartes quiches, canapés. Vous pouvez aussi demander aux participants de préparer un buffet partagé et ramener aussi des gobelets ,serviettes….

(il est très important que les invités se restaurent afin que certains joueurs puissent accomplir leur mission)

**19h l**es invités arrivent, mettre une musique d’ambiance,

**19h15** : demander à Bjorn de commencer à animer, Florence avant d’être tuée avait indiqué qu’elle serait en retour. Il doit faire une présentation de la scfm sur pc ou vidéoprojecteur, afin de faire patienter les personnages.

**19h30 :** ouvrir le buffet

L’amnésique doit arriver à partir de ce moment là, au milieu des invités qui bavardent depuis un moment. Bien sûr il n’a pas de badge.

**19h45 à 23h45** : faire intervenir dans l’ordre que vous voulez les artistes suivants :

**Jérôme Guy** l’humoriste ; **Gilles Merci** le magicien et **DJ Michel** la star du rap

Le bon rythme c’est un par heure.

Pendant les intermèdes ; les organisateurs doivent noter les points des actions dans le tableau. N’hésitez pas à aider les joueuses et joueurs qui ont des difficultés.

**Le timing peut changer en fonction de vous joueurs : adaptez vous…..**

**Minuit :** Fin de la murder. Débriefing. On compte les points avec le tableau des scores et on dévoile l’intrigue.

**Et n’oubliez pas : Amusez vous !**