

MYSTERY-PARTY

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Les feuilles de personnage, et les actes des personnages (feuille à découper en deux dans la hauteur et à plier en deux pour que le texte soit à l'intérieur) doivent être données aux joueurs, au moins une semaine avant le jeu.

Une fois tous les joueurs installés, l'organisateur lit le texte d'introduction de l'intrigue (Fichier : l'histoire, paragraphe : Scène du crime).

Le jeu commence par une présentation de chaque personnage faite par lui-même. Les informations à divulguer se trouvent sur la feuille de personnage. Cette dernière, contient aussi un descriptif des secrets de chacun, que chacun va garder secret pour le moment.

LE JEU VA SE JOUER EN UN CERTAIN NOMBRE D'ACTES.

Chaque acte se déroule de la même manière :

Le premier joueur de l'acte (qui se reconnaîtra car sur sa carte est indiqué le N° de l'acte, et le fait qu'il débute l'acte) interroge un joueur précis en suivant les indications de sa carte d'acte.

Exemple :

Premier acte, **A** interroge **B**, **B** répond à **A**, puis **B** interroge **C**, **C** répond à **B**, puis **C** interroge **D** ... etc
Une fois qu'un acte est fini (il se termine donc par la réponse donnée par **A** qui a posé la première question de l'acte), vous pouvez marquer un petit temps d'arrêt. Puis, l'organisateur annonce l'acte suivant.
On procède de la sorte pour les autres actes.

Une fois que la dernière réponse de l'acte final, est donnée, il est temps pour tous les joueurs de discuter entre eux, d'émettre des hypothèses et de confronter leurs points de vue sur le meurtre.

Il n'y a aucune contrainte de temps pour cette phase. Chacun est libre d'exposer sa théorie, de demander à l'un ou l'autre joueur de préciser un point qu'il a exposé au cours des actes précédents. Bien évidemment, durant cette phase, l'assassin aura tout intérêt à brouiller les pistes. Le but du jeu est bien ici de découvrir qui est l'assassin mais également pourquoi il a assassiné et dans quelles circonstances. Il s'agira de démêler au mieux les fils de l'intrigue de cette partie. Une fois que chacun se sera fait son opinion sur le meurtrier, procédez à un vote à main levée pour désigner le coupable du meurtre.

L'organisateur annonce à haute voix à tous les joueurs : Nous avons maintenant toutes les données en main pour confondre le meurtrier. Il est temps pour chacun d'exposer ses théories, et de désigner le coupable. Pour cela, je suggère que l'un d'entre vous débute en proposant sa théorie et que nous débattions entre nous. Quand chacun se sera exprimé, nous procéderons à un vote pour désigner le meurtrier. Une fois le vote effectué, j'inviterai le coupable à se désigner et à expliquer son histoire. Je lirai ensuite le texte du mot de la fin.

L'organisateur lit le mot de la fin (Fichier : l'histoire, paragraphe : le mot de la fin), pour avoir le fin mot de l'histoire.

Fin du jeu.

PRÉCISIONS :

Celui qui interroge, comme celui qui répond doit impérativement suivre les indications de sa carte d'acte. Il est primordial pour le bon fonctionnement de l'intrigue que toutes les informations indiquées sur les cartes d'actes soient révélées. Il est impératif de masquer vos cartes d'actes durant toute la durée du jeu. Le fait de ne pas masquer votre carte pourrait signifier que vous n'avez rien à cacher, ce qui pourrait constituer un indice pour les autres joueurs. Veillez donc à ce que ces cartes soient masquées.