

MEURTRE À BORD

Livret de l'organisateur

Bienvenue à cette soirée de *Drame et enquête*! Ce jeu d'investigation policière vous entraînera pour l'espace d'une soirée sur la scène d'un crime... dans votre demeure! Comme tous les invités présents, vous serez soupçonné(e) d'avoir commis un meurtre et aurez à découvrir qui l'a réellement perpétré. Vous tenterez aussi de découvrir le mobile, où et quand le crime a été commis.

En votre qualité d'organisateur, il vous incombe de tout mettre en place pour un déroulement optimal de l'événement. Ce livret a pour but de vous soutenir dans ce rôle.

Avant toute chose, assurez-vous que les éléments suivants soient bien à l'intérieur de la boîte :

- Livret de l'organisateur
- Cartons d'invitation et enveloppes (8)
- Livrets des personnages (8)
- Pièces à conviction (3) (faux testament, lettres d'amour, relevé bancaire)
- Clé de l'énigme
- Étiquettes d'identification des joueurs (8)

En cas d'absence ou de non conformité d'un des éléments mentionnés, veuillez communiquer avec nous. Il nous fera plaisir de vous faire parvenir toute pièce manquante.



Les Éditions Gladius inc.
www.gladius.ca
1 800 804-5998

Préparatifs

- Tout d'abord, lisez attentivement le présent livret afin de vous familiariser avec ce que vous aurez à faire.
- Dressez la liste des personnes que vous souhaitez inviter et déterminez la distribution des rôles. N'oubliez pas de vous en assigner un. Informez-vous des disponibilités de vos invités, fixez une date et envoyez les invitations. Vous pouvez aussi les transmettre par Internet en format pdf. Pour ce faire, rendez-vous sur le site <www.gladus.ca>, cliquez sur l'icône *Meurtre à bord* et entrez le code : GLA1410.
- **Assurez-vous de la présence de vos invités car cette dernière est essentielle à l'enchaînement des questions et réponses. Ne lisez pas les livrets personnels des personnages!**

Aménagement du décor

- Vous pouvez transformer votre décor afin que vos invités se retrouvent réellement en croisière sur un yacht de luxe des années 1920 : des bibelots d'inspiration nautique, de la musique de charleston ou de jazz, des enregistrements de bruits de vagues et de mouettes. Laissez libre cours à votre imagination!
- Si vous souhaitez jouer ce jeu autour d'un bon repas, prévoyez le menu de la soirée. Par exemple, vous pouvez jouer les scènes 1 et 2 lors de l'apéritif au salon, les scènes 3 et 4 au cours du repas et la scène 5 au moment du dessert ou du digestif.



Vous pouvez prévoir un menu « maritime ».
Quelques suggestions :

- | | |
|---------------------------|--------------------|
| - Coquilles Saint-Jacques | - Sole marinière |
| - Saumon fumé | - Moules et frites |

Déroulement du jeu

Cette intrigue se déroule en cinq scènes au fil desquelles les personnages obtiendront de nouveaux renseignements et indices. Le but est d'identifier le meurtrier ou la meurtrière. Les informations relatives à ce crime se dévoileront par le biais d'échanges de questions et de réponses entre les joueurs. C'est en quelque sorte un interrogatoire collectif où tous les joueurs sont suspects.

Pour débiter le jeu, chacun des suspects se présente. Puis, au début de chaque scène, le joueur désigné débute en posant la première question. Il l'adresse au personnage dont le nom est inscrit sous la mention « Question à formuler à... » dans son livret secret de jeu. Par la suite, à tour de rôle, les joueurs peuvent poser leur question.

Chaque personnage doit répondre à la question qui lui est adressée. Afin de mieux se



Déroulement du jeu

situer dans le jeu, il retrouve sous la mention « Information à fournir à la demande de... » le nom du personnage qui s'adresse à lui. **Aucun joueur n'a le droit de mentir.** Chaque joueur peut cependant laisser planer des doutes sur sa culpabilité en restant évidemment dans le cadre des informations déjà dévoilées.

Lorsque chaque suspect a posé une question et répondu à une autre, la scène est complète. **Il est essentiel que toutes les informations contenues dans chacune des scènes soient dévoilées avant de débiter la scène suivante.** Les invités doivent attendre votre signal avant de passer à la prochaine scène.

Après la cinquième et dernière scène, vous devrez faire un résumé de l'histoire et inviter chacun à se prononcer sur l'identité de l'assassin en expliquant pourquoi et comment il a commis son crime. Vous mettez définitivement fin au suspense en dévoilant la clé de l'énigme.



Début du jeu

Dès l'arrivée de vos invités, remettez-leur leur étiquette d'identification ainsi que leur livret individuel. **Insistez sur le fait qu'ils ne doivent pas lire plus loin que la page 5.** Remettez à l'Intendante les lettres d'amour; au Fils le faux testament et à l'Avocat le relevé bancaire. Ils les sortiront lorsqu'indiqué dans leur livret.

Faites la lecture des *Informations sur le déroulement du jeu*. Faites un résumé de la découverte du corps (*Introduction* dans votre livret de joueur). Si ce n'est pas encore fait, invitez les joueurs à se présenter. Les joueurs peuvent maintenant débiter les questions.

Scène 1, Amanda Goldman (La Fille)
pose la première question.

Scène 2, Signor Raül Alvarado (L'Ambassadeur péruvien)
pose la première question.

Scène 3, Camillia Perez (L'Archéologue)
pose la première question.

Scène 4, M^e George Allaire (L'Avocat)
pose la première question.

Scène 5, Sarah Jones (La Secrétaire)
pose la première question.



Les suspects

M^e George Allaire (L'Avocat)

*Veston et pantalons rayés foncés, porte des lunettes ou un monocle. Il a réussi et en est fier. Homme de confiance du Millionnaire, il connaît bien des secrets... **Mais peut-on se fier à un avocat?***

Signor Raúl Alvarado

(L'Ambassadeur péruvien)

*Porte un smoking ou un habit foncé avec un nœud papillon, cheveux lissés, moustache cirée, mordille peut-être un cigarillo. Habile négociateur, il plaît à tous et s'exprime aisément avec un léger accent espagnol. On ne sait jamais vraiment ce qu'il pense... **Ses beaux discours cachent-ils un meurtrier?***

William (Bill) Bocket

(L'Aventurier)

*Porte des vêtements pâles, un chapeau Panama et des bijoux voyants. Il a toujours avec lui son carnet de voyages contenant des photos du monde entier. Bel homme, confiant, nul ne connaît son passé... **Aurait-il poussé le goût de l'aventure jusqu'au meurtre?***

Augusta Bold (L'Intendante)

*Vêtue de noir avec un tablier blanc, cheveux attachés sévèrement en chignon. Fidèle et dévouée, elle fait presque partie de la famille... **Serait-elle le mouton noir?***



Amanda Goldman (La Fille)

*Porte une longue jupe de style indien, nombreux bracelets, grand foulard. C'est une artiste ésotérique et incomprise, surtout par son père... Fougueuse et calme à la fois, elle semble parfois animée d'une flamme mystique. **Aurait-elle perdu la tête?***

Edwin Goldman (Le Fils)

*Porte un bermuda, un polo blanc et un débardeur. A des lunettes fumées, des dés à la main et un paquet de cartes dans sa poche. Bon vivant, un peu nerveux, rien ne semble atteindre son optimisme. **Même la mort de son père?***

Sarah Jones (La Secrétaire)

*Porte une robe droite mi-longue de style charleston, un très long collier très coloré, un chapeau cloche, très maquillée. A toujours son vernis et sa lime à ongles avec elle. Jeune et jolie. **Est-ce vraiment pour ses compétences que le Millionnaire l'a embauchée?***

Camillia Perez (L'Archéologue)

*Pantalons et chemise kaki, chapeau colonial. Elle a toujours avec elle quelques volumes sur l'archéologie. Rien ne semble arrêter cette savante chercheuse quand il s'agit de ses artefacts archéologiques... **Ou est-ce d'autres recherches plus personnelles qui animent cette jeune femme?***

Distribution des rôles

Personnages

Invitation envoyée à :

M^e George Allaire
(L'Avocat)

Signor Raúl Alvarado
(L'Ambassadeur péruvien)

William (Bill) Bocket
(L'Aventurier)

Augusta Bold
(L'Intendante)

Amanda Goldman
(La Fille)

Edwin Goldman
(Le Fils)

Sarah Jones
(La Secrétaire)

Camillia Perez
(L'Archéologue)



MEURTRE À BORD

Ce jeu est une œuvre de fiction.
Toute ressemblance avec des personnes, des lieux
ou des événements ne serait qu'accidentelle.



www.gladius.ca