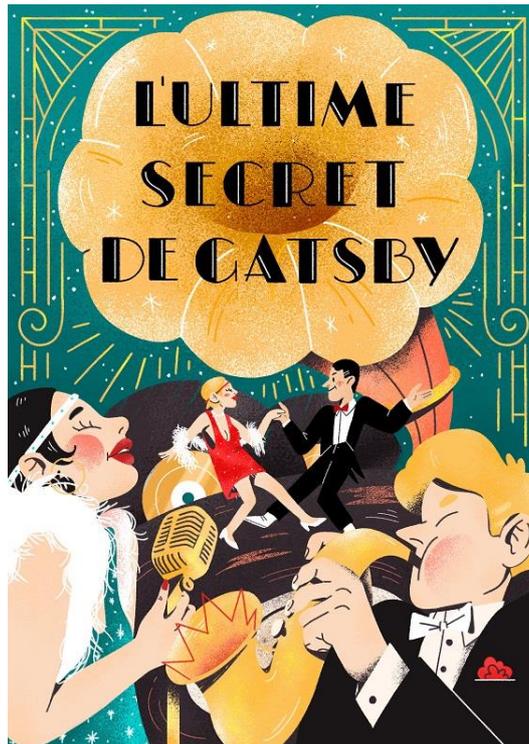


# L'ULTIME SECRET DE GATSBY



INFOS  
RÈGLES DU JEU  
MATÉRIEL

Auteur: Nikola Giese

Paru chez Cocolino Jeux en 2019



# UNE JOURNÉE CRIMINELLE POUR TOUT LE MONDE,

Dans les pages suivantes, vous obtiendrez un aperçu de notre murder party « L'ultime secret de Gatsby » pour 9 personnes. Les plus petites versions du jeu (pour 5, 6, 7, 8 ou 9 personnes) fonctionnent sur le même principe mais elles contiennent moins de rôles. Cette avant-première vous montre toutes les règles du jeu y compris le matériel de jeu.

N'ayez pas peur ! On ne vous révèle aucun secret et vous pourrez jouer le jeu sans état d'âmes après avoir lu cette avant-première. Pour cette raison, nous avons noirci et modifié quelques passages et nous devons malheureusement vous priver des descriptions originales des personnages, des indices et des solutions.

Veillez consulter aussi nos autres murder partys pour 4-11 personnes. Tous les jeux fonctionnent avec les mêmes règles et le même schéma.

Amusez-vous bien et faites preuve d'énergie criminelle !

Votre Cocolino Jeux



# MERCI BEAUCOUP

d'avoir décidé d'acheter une murder party de *Cocolino Jeux*. Cette murder party est écrite pour neuf personnes. Parmi celles-ci, il y a huit suspects et le commissaire qui est arrivé plus tard sur les lieux du crime. Dans les pages suivantes, vous trouverez le matériel du jeu, les règles du jeu et des conseils précieux pour vous faire passer une soirée inoubliable avec vos amis, votre famille ou vos collègues. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et une soirée de murder party passionnante.

## QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Nous sommes le 16 mai 1925 au coeur de New York. L'économie est en plein essor, les voitures et les cinémas s'emparent de la ville et les fêtes se succèdent. Pendant que les nuits n'en finissent pas, les coiffures et les jupes des femmes sont de plus en plus courtes. Comme chaque samedi soir, on danse frénétiquement dans le bar clandestin de New York, le Flying Flapper. Une nouvelle nuit effrénée avec des clients chatoyants, de la musique de jazz entraînante et beaucoup d'alcool s'achève. Personne ne se laisse gâcher le plaisir de fêter malgré la prohibition qui interdit la production et la vente d'alcool depuis 5 ans. La police ne s'occupe pas des activités nocturnes et le chef de la police et le propriétaire du club sont plutôt partenaires qu'ennemis. Après que les derniers invités aient quitté le club vers deux heures du matin, un cri aigu résonna sur la piste de danse vide. Le propriétaire du Flying Flapper, Frank Fitz, a été retrouvé mort et couvert de sang par ses employés...

## DE QUOI S'AGIT-IL ?

Il s'agit de jouer et de s'amuser ! Avec vos invités, vous endossez différents rôles et vous enquêtez sur un meurtre passionnant. Cependant, il faut faire attention : le ou la coupable est assis à table avec vous. Elle ou lui peut mentir et essaiera de mettre tout le monde sur la mauvaise piste. Mais les autres clients ont aussi de sombres secrets et ils vont rapidement être aussi suspectés !

Pendant le jeu, le repas est servi. Tout est permis : un barbecue, commander des pizzas ou un menu avec 3 plats. On rit et on discute beaucoup. Au cours du jeu, on découvre des nouveaux faits et des nouveaux indices afin de confondre le ou la coupable. A la fin, on peut se concerter, discuter et s'accorder sur le ou la coupable. Réussirez-vous à résoudre le cas ?

### **Combien de temps dure le jeu ?**

Entre 2 et 4 heures. La durée exacte dépend des joueurs et joueuses. Ceux qui aiment discuter longuement auront besoin d'un peu plus de temps.

### **A partir de quel âge peut-on jouer ?**

Nous conseillons de jouer cette murder party à partir de 16 ans.

### **Dois-je me déguiser ?**

Bien sûr se déguiser n'est pas une obligation mais nous le conseillons vivement car cela est beaucoup plus amusant et ce sera plus facile de s'identifier à son rôle. Même des petits accessoires peuvent déjà faire une grande différence.



# PRÉPARATIONS

## **Imprimer**

Afin de pouvoir jouer la murder party, il est nécessaire d'imprimer les documents « indices », « résolution » et le matériel de jeu (cartes avec les noms, discours d'introduction). Si vous envoyez la description des personnages en invitation par courriel, vous ne devez pas imprimer celle-ci encore une fois. Au cas échéant, une tablette ou un portable peut remplacer une impression mais pour une atmosphère plus agréable, nous vous conseillons de minimiser l'utilisation des portables. En tant qu'hôte, si vous voulez aussi jouer, vous ne devez bien entendu pas lire les documents « indices », « résolution » et les descriptions des personnages.

*Conseil : Afin d'économiser du papier, vous pouvez imprimer les « indices » au recto et au verso. Si les caractères plus petits ne vous effraient pas, vous pouvez imprimer 2 pages sur une feuille. (Ou vous pouvez combiner les deux variantes.)*

## **Le repas**

Le menu est laissé entièrement à votre appréciation. Si vous jouez vous-même (ce que nous conseillons), la préparation du repas ne devrait pas durer trop longtemps car sinon le jeu s'éternisera. La raclette, la fondue ou un menu de 3 plats préparé à l'avance ont fait leurs preuves (on lit les nouveaux indices pendant les pauses entre les plats et on discute pendant le repas).

## **Les invitations**

Si vous le désirez, vous pouvez jouer spontanément et répartir les descriptions des personnages au début du jeu. Si vous avez encore du temps jusqu'à la soirée jeu, nous vous conseillons de répartir avant les descriptions des personnages afin que les partenaires puissent les lire tranquillement et se déguiser en conséquence.

Notre conseil : Envoyez un courriel à chaque invité avec le fichier « invitation et description du personnage » en pièce jointe.

## **Cartes avec les noms**

Plus bas dans ce document, vous trouverez des cartes avec le nom de chaque personnage afin de les identifier plus simplement. Imprimez la page et découpez chaque carte avec le nom. Vous pourrez la fixer aux vêtements avec du ruban adhésif ou une épingle de sécurité.

## **Plan du Flying Flapper**

A la fin de ce document, vous trouverez un plan du Flying Flapper. Ce plan avec les différentes pièces est d'une grande aide pour l'enquête. Imprimez la page et placez-la pendant la murder party au centre de la table afin que chaque invité puisse la voir.

## **Décoration**

La murder party est beaucoup plus amusante si tout est bien décoré. Comme pour le repas, c'est vous qui décidez combien de temps vous voulez investir dans la décoration. Notre expérience nous a montré que cela vaut la peine car l'atmosphère est alors plus adaptée et la murder party sera exceptionnelle.

# RÉPARTITION DES PERSONNAGES

Chaque participant et chaque participante reçoit un personnage que vous aurez choisi. Pour cela, utilisez les courtes descriptions suivantes mais ne lisez pas le profil des personnages. Pour les débutants, nous conseillons d'attribuer les personnages en concordance avec les caractéristiques et l'âge des participants. Les professionnels et les personnes qui ont des compétences d'acteur aiment souvent jouer des personnages qui sont le contraire de ce qu'ils sont. Bien entendu, on peut attribuer librement les rôles féminins et masculins ce qui met encore plus de gaieté. Il y a les personnages suivants :

La victime (ce personnage ne sera pas attribué car il est déjà mort)

**Frank Fitz (33)** : Il a ouvert le Flying Flapper, un club clandestin extravagant dans lequel on organise des fêtes fracassantes, il y a 2 ans avec sa femme Zarina.

L'inspecteur (ce personnage sera attribué mais il ne sera pas suspect)

**Inspecteur Simon Ticket (41)** : Dans une ville pleine de criminalité, dans une période de changement et dans un pays qui mène à tout, l'inspecteur ne se reposera pas avant d'avoir résolu le crime.

Les suspects

**Zarina Fitz (29)** : L'épouse de Frank faisait pratiquement partie de l'inventaire du club. Depuis la naissance de sa fille Francine il y a un an, elle apparaît rarement au Flying Flapper.

**Elisabeth Fitz (35)** : La soeur énergique de Frank travaille aussi dans le club et elle est toujours là quand on a besoin d'elle.

**Nathan Rodgers (28)** : Le nom Nathan Rodgers fait partie intégrante de la scène du jazz new-yorkais. Bien qu'il soit encore jeune, personne ne peut le leurrer avec le saxophone.

**Mary Louise Harris (24)** : La chanteuse en devenir est une Flapper typique, cheveux courts, jupe courte. Chacun se souvient de son joli visage et de son sourire éclatant. Son intelligence fait d'elle une interlocutrice appréciée.

**Joseph (Joey) Massino (34)** : Ceux qui veulent entrer dans le Flying Flapper doivent le convaincre. Le videur sait exactement qui il laisse entrer et qui il laisse dehors.

**Antonio Morello (55)** : L'homme avec la cigarette au bec connaît tous les propriétaires de bar dans la ville. La prohibition l'a fait devenir l'un des hommes les plus puissants de la ville.

**Gabrielle (Gabby) Jackson (28)** : Pour Gabby, les vêtements ne sont pas seulement des morceaux de tissu. Elle apprend le métier de couturière pour dame et elle aime visiter son amie Zarina dans le club.

**Danny Jackson (36)** : Le célèbre joueur de baseball aime fréquenter les clubs de la ville. Avec son compte en banque bien garni et son sourire de vainqueur, il est le célibataire n°1 de la ville.



# RÈGLES DU JEU

## Etape 1 – Introduction

Au début du jeu, Elisabeth Fitz lit le texte d'introduction (à la fin de ce document). Ensuite, elle présente succinctement chaque personnage : Son nom, ce qu'il fait et pourquoi il est là. A ce stade, il n'est pas encore possible de poser des questions.

## Etape 2 – Tour de table 1

Les indices 1 seront distribués en secret à chaque personnage respectif. Maintenant, chacun lit ses indices pour lui-même. Ensuite, les indices lus seront abordés et discutés. Il faut faire part des indices qui n'incriminent pas le personnage en lui-même.

Comme orientation voici un exemple : Si vous (ou votre personnage) avez des problèmes d'argent et si c'est un mobile pour le délit, ce serait mieux de ne pas en parler. Si *l'épouse adorée* du défunt a une facture ouverte avec le défunt, vous n'avez pas besoin de le raconter à toute la tablée. Par contre si vous *ne supportez pas* votre épouse, vous devez en faire part aux autres avec une satisfaction particulière afin qu'elle soit soupçonnée.

Seul le coupable peut (et devrait) mentir en ce qui concerne le déroulement du crime afin de ne pas être soupçonné. Mais, il ou elle doit faire attention de ne pas s'empêtrer dans ses propres mensonges.

Tous les autres joueurs et joueuses sont obligés de dire la vérité. Les interprétations et les réponses évasives sont permises mais elles mènent à de légères suspicions. Si quelqu'un pose concrètement une question, vous devez partager ce que vous savez (même si pour une bonne raison, vous n'en auriez pas parlé de vous-même.)

Si aucune réponse ne résulte de la description du personnage ou des indices, vous pouvez (et devez) être créatif. Imaginez une histoire et improvisez.

Voici un exemple :

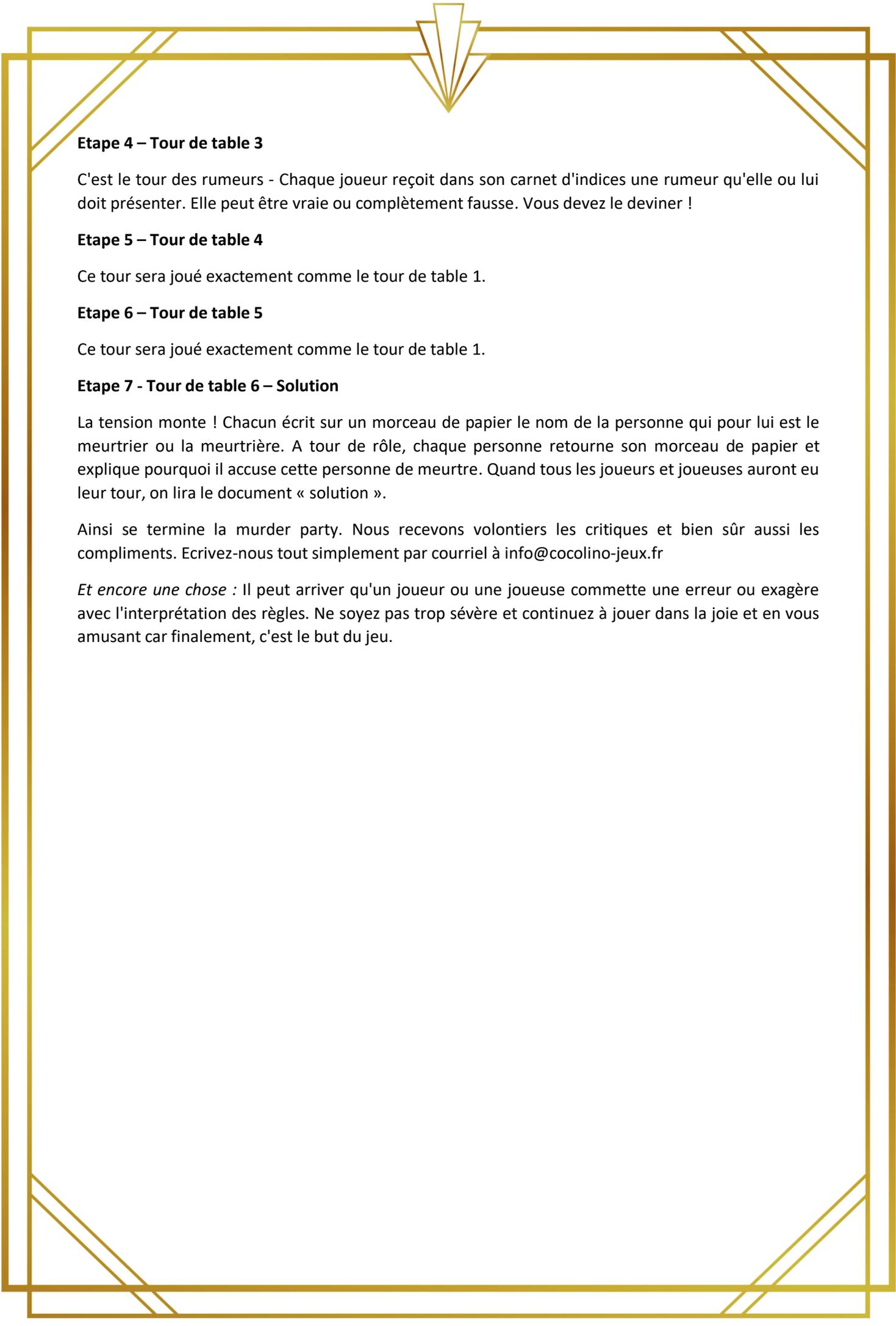
La personne 1 a cambriolé une banque avec le défunt l'année dernière. Et maintenant, on lui demande : « Où avez-vous fait la connaissance du défunt ? ». La personne 1 dit : « J'ai fait sa connaissance lors de ma formation de vendeur de boucherie. » C'est inventé et c'est une *interprétation de la vérité* qui est permise car l'information ne se trouve pas dans le jeu. Si la question concrète avait été : « Avez-vous commis un crime avec le défunt ? » La personne 1 aurait dû répondre : « Oui. »

Si vous remarquez que vous avez menti par inadvertance, par exemple parce qu'un indice n'a été mis en lumière qu'au tour suivant, vous devez corriger cette inadvertance le plus rapidement possible.

Le tour de table se termine quand tous les indices ont été discutés et s'il n'y a plus de questions. Il dure en général de 30 à 45 minutes.

## Etape 3 – Tour de table 2

Ce tour sera joué exactement comme le tour de table 1.



#### **Etape 4 – Tour de table 3**

C'est le tour des rumeurs - Chaque joueur reçoit dans son carnet d'indices une rumeur qu'elle ou lui doit présenter. Elle peut être vraie ou complètement fausse. Vous devez le deviner !

#### **Etape 5 – Tour de table 4**

Ce tour sera joué exactement comme le tour de table 1.

#### **Etape 6 – Tour de table 5**

Ce tour sera joué exactement comme le tour de table 1.

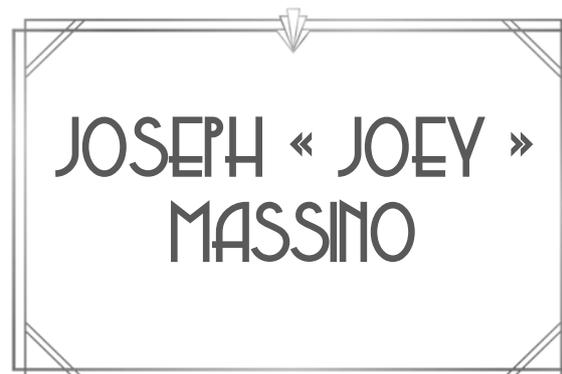
#### **Etape 7 - Tour de table 6 – Solution**

La tension monte ! Chacun écrit sur un morceau de papier le nom de la personne qui pour lui est le meurtrier ou la meurtrière. A tour de rôle, chaque personne retourne son morceau de papier et explique pourquoi il accuse cette personne de meurtre. Quand tous les joueurs et joueuses auront eu leur tour, on lira le document « solution ».

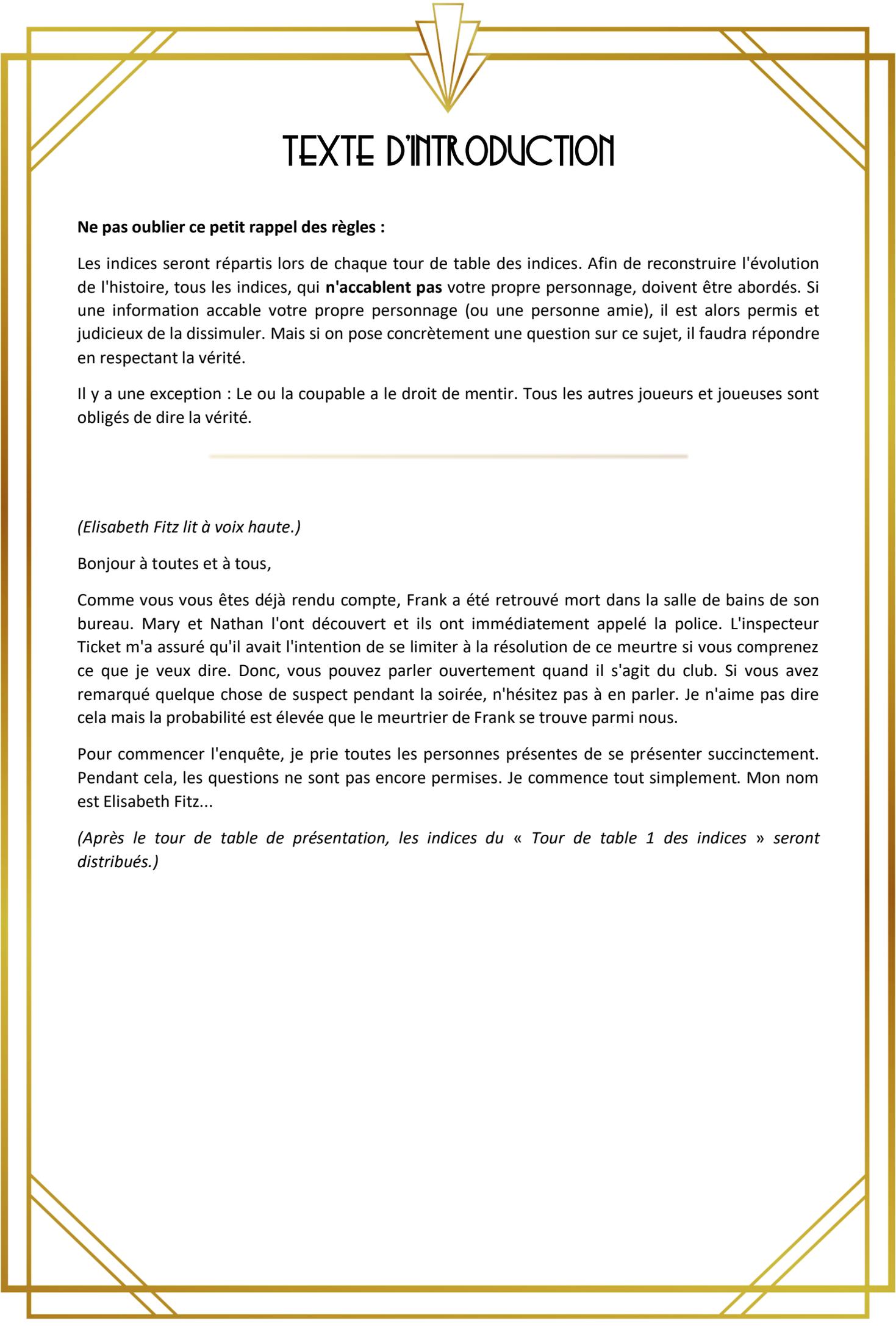
Ainsi se termine la murder party. Nous recevons volontiers les critiques et bien sûr aussi les compliments. Ecrivez-nous tout simplement par courriel à [info@cocolino-jeux.fr](mailto:info@cocolino-jeux.fr)

*Et encore une chose :* Il peut arriver qu'un joueur ou une joueuse commette une erreur ou exagère avec l'interprétation des règles. Ne soyez pas trop sévère et continuez à jouer dans la joie et en vous amusant car finalement, c'est le but du jeu.

CARTES AVEC LES NOMS  
À ÉPINGLER OU À COLLER







# TEXTE D'INTRODUCTION

## **Ne pas oublier ce petit rappel des règles :**

Les indices seront répartis lors de chaque tour de table des indices. Afin de reconstruire l'évolution de l'histoire, tous les indices, qui **n'accablent pas** votre propre personnage, doivent être abordés. Si une information accable votre propre personnage (ou une personne amie), il est alors permis et judicieux de la dissimuler. Mais si on pose concrètement une question sur ce sujet, il faudra répondre en respectant la vérité.

Il y a une exception : Le ou la coupable a le droit de mentir. Tous les autres joueurs et joueuses sont obligés de dire la vérité.

---

*(Elisabeth Fitz lit à voix haute.)*

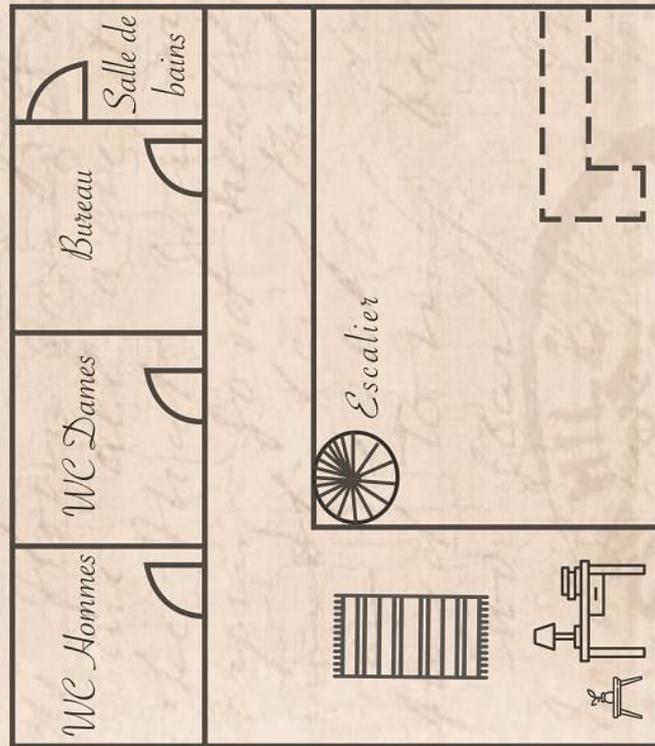
Bonjour à toutes et à tous,

Comme vous vous êtes déjà rendu compte, Frank a été retrouvé mort dans la salle de bains de son bureau. Mary et Nathan l'ont découvert et ils ont immédiatement appelé la police. L'inspecteur Ticket m'a assuré qu'il avait l'intention de se limiter à la résolution de ce meurtre si vous comprenez ce que je veux dire. Donc, vous pouvez parler ouvertement quand il s'agit du club. Si vous avez remarqué quelque chose de suspect pendant la soirée, n'hésitez pas à en parler. Je n'aime pas dire cela mais la probabilité est élevée que le meurtrier de Frank se trouve parmi nous.

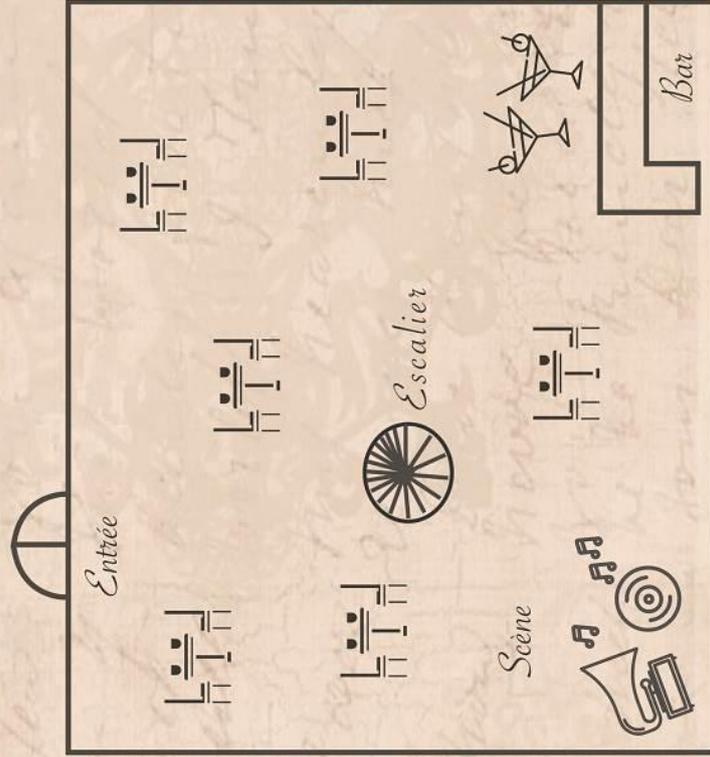
Pour commencer l'enquête, je prie toutes les personnes présentes de se présenter succinctement. Pendant cela, les questions ne sont pas encore permises. Je commence tout simplement. Mon nom est Elisabeth Fitz...

*(Après le tour de table de présentation, les indices du « Tour de table 1 des indices » seront distribués.)*

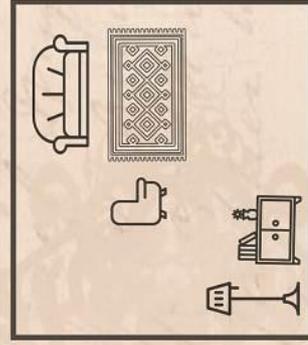
# The Flying Flapper



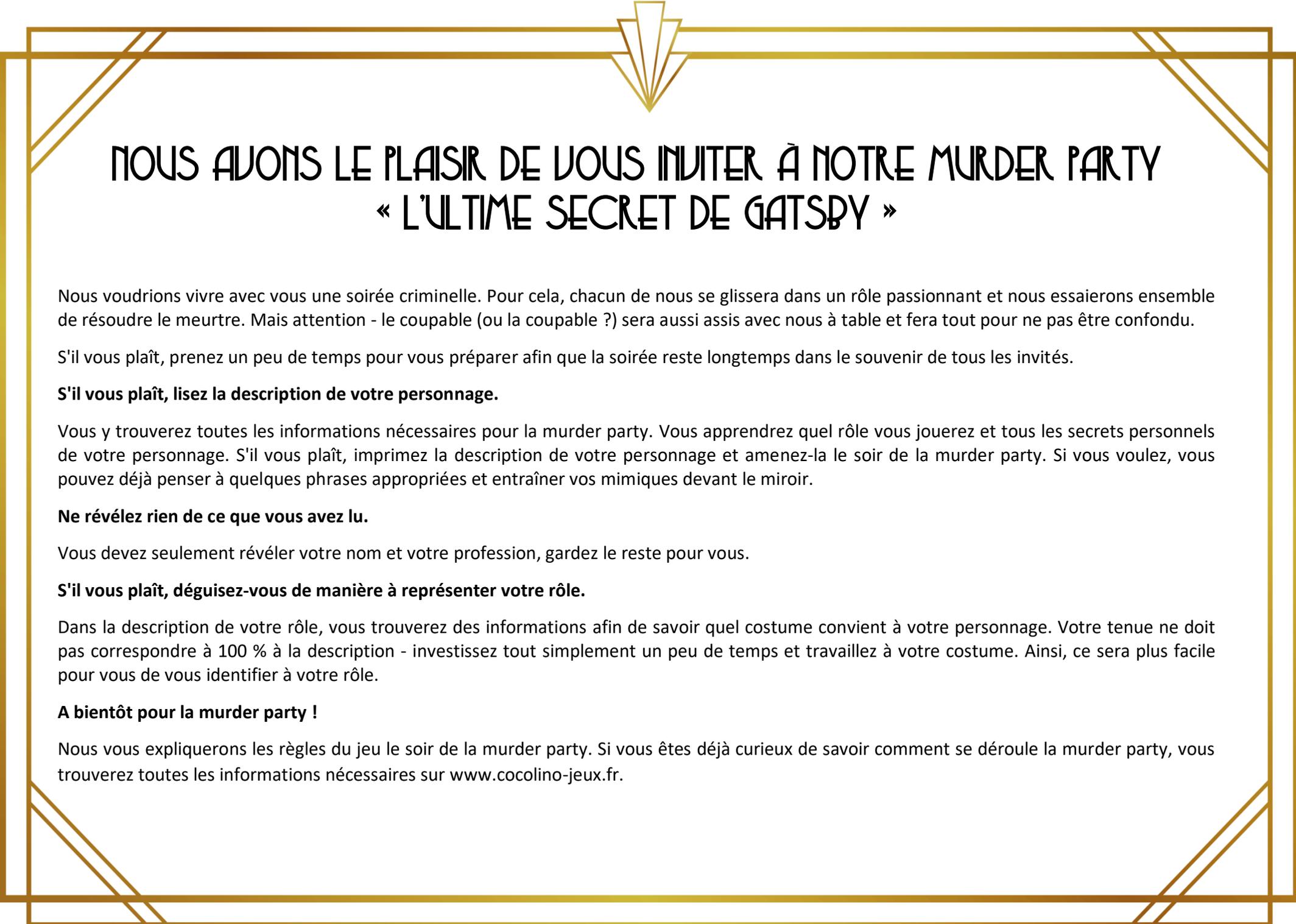
2ème étage



1er étage



appartement privé  
(en dehors du club)



# NOUS AVONS LE PLAISIR DE VOUS INVITER À NOTRE MURDER PARTY « L'ULTIME SECRET DE GATSPY »

Nous voudrions vivre avec vous une soirée criminelle. Pour cela, chacun de nous se glissera dans un rôle passionnant et nous essaierons ensemble de résoudre le meurtre. Mais attention - le coupable (ou la coupable ?) sera aussi assis avec nous à table et fera tout pour ne pas être confondu.

S'il vous plaît, prenez un peu de temps pour vous préparer afin que la soirée reste longtemps dans le souvenir de tous les invités.

**S'il vous plaît, lisez la description de votre personnage.**

Vous y trouverez toutes les informations nécessaires pour la murder party. Vous apprendrez quel rôle vous jouerez et tous les secrets personnels de votre personnage. S'il vous plaît, imprimez la description de votre personnage et amenez-la le soir de la murder party. Si vous voulez, vous pouvez déjà penser à quelques phrases appropriées et entraîner vos mimiques devant le miroir.

**Ne révélez rien de ce que vous avez lu.**

Vous devez seulement révéler votre nom et votre profession, gardez le reste pour vous.

**S'il vous plaît, déguisez-vous de manière à représenter votre rôle.**

Dans la description de votre rôle, vous trouverez des informations afin de savoir quel costume convient à votre personnage. Votre tenue ne doit pas correspondre à 100 % à la description - investissez tout simplement un peu de temps et travaillez à votre costume. Ainsi, ce sera plus facile pour vous de vous identifier à votre rôle.

**A bientôt pour la murder party !**

Nous vous expliquerons les règles du jeu le soir de la murder party. Si vous êtes déjà curieux de savoir comment se déroule la murder party, vous trouverez toutes les informations nécessaires sur [www.cocolino-jeux.fr](http://www.cocolino-jeux.fr).



## QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Nous sommes le 16 mai 1925 au coeur de New York. L'économie est en plein essor, les voitures et les cinémas s'emparent de la ville et les fêtes se succèdent. Pendant que les nuits n'en finissent pas, les coiffures et les jupes des femmes sont de plus en plus courtes. Comme chaque samedi soir, on danse frénétiquement dans le bar clandestin de New York, le *Flying Flapper*. Une nouvelle nuit effrénée avec des clients chatoyants, de la musique de jazz entraînante et beaucoup d'alcool s'achève. Personne ne se laisse gâcher le plaisir de fêter malgré la prohibition qui interdit la production et la vente d'alcool depuis 5 ans. La police ne s'occupe pas des activités nocturnes et le chef de la police et le propriétaire du club sont plutôt partenaires qu'ennemis. Après que les derniers invités aient quitté le club vers deux heures du matin, un cri aigu résonna sur la piste de danse vide. Le propriétaire du *Flying Flapper*, Frank Fitz, a été retrouvé mort et couvert de sang par ses employés...

## DESCRIPTION DU PERSONNAGE ANTONIO MORELLO (55)

En tant qu'homme d'affaires plein de bonnes idées, vous avez reconnu tôt le potentiel que la prohibition apporte. L'interdiction de l'alcool multiplie la marge de profit et l'argent coule à flot entre vos mains. Les personnes, qui veulent profiter de la vie, ne se laissent pas freiner par une loi. Les hommes d'affaires italiens intelligents en aucun cas. Toute votre famille vous aide dans vos affaires. [REDACTED]

[REDACTED]

## CONSEILS POUR LE DÉGUISEMENT

Un costume à fines rayures, un gros cigare et une pochette rouge sont vos marques de fabrique. [REDACTED]

## LE JEU

## PORTRAITS : CE QUE VOUS SAVEZ DES PERSONNAGES

**Frank Fitz (33)** : Vous faites des affaires avec Frank depuis environ deux ans. Quand il a ouvert son club, il avait besoin d'un fournisseur d'alcool.

**Zarina Fitz (29)** :

**Elisabeth Fitz (35)** :

**Daniel (Danny) Jackson (36)** :

**Gabrielle (Gabby) Jackson (28)** :

**Joseph (Joey) Massino (34)** :

**Mary Louise Harris (24)** :

**Nathan Rodgers (28)** :

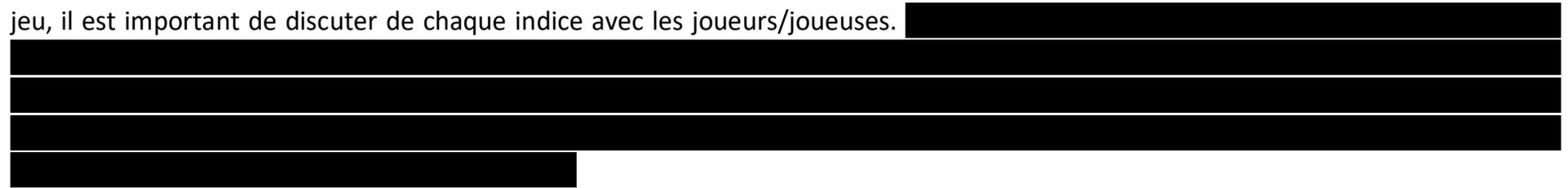
**Inspecteur Simon Ticket (41)** :

# CARNET D'INDICES POUR ANTONIO MORELLO



Bonjour Antonio Morello,

Dans ce carnet d'indices, vous trouverez des indices pour chaque différent tour de table. Bien sûr, il n'est pas permis de les lire à l'avance mais si vous voulez relire quelque chose, vous pouvez à nouveau regarder les indices des tours de table précédents. Pour le jeu, il est important de discuter de chaque indice avec les joueurs/joueuses.





# TOUR DE TABLE 1 – ANTONIO MORELLO

Joey vous a salué et il a dit à son collègue à la porte de tenir la place un moment.

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]