Murder party de Noël à imprimer · 6 à 8 joueurs

Meurtre à Holly Lodge

The Figgy Pudding Affair

Réveillon de Noël à Holly Lodge. La lumière s'éteint. L'hôte ne se réveille pas.



6–8	≈ 2 h	0	1
joueurs	de jeu	comédien ni appli	assassin

Meurtre à Holly Lodge · Midwinter Mysteries · pour un usage privé et non commercial

Comment jouer

L'histoire. Le soir du réveillon, à **Holly Lodge**, une vieille auberge de campagne anglaise qui grince de partout. Elle appartient à **Thorne & Co.**, le fabricant du pudding de Noël préféré du pays. Une tempête de neige a coupé la seule route, et la ligne téléphonique est morte depuis 19 h. Personne ne peut partir, et personne ne peut arriver, avant le 26 décembre.

Avant la soirée

Imprimez le kit (voir le guide d'impression). Choisissez qui joue qui et envoyez à chaque invité sa **carte d'invitation** quelques jours avant, pour qu'il ait le temps de penser à son costume. Gardez les livrets de personnage fermés jusqu'à la soirée.

Joueurs

Il faut 6 personnages pour que l'enquête fonctionne. Noel et Jules sont facultatifs, pour un 7e et un 8e invité ; sans eux, rien d'essentiel ne manque.

L'organisateur joue aussi

Rien dans ce guide ne révèle l'assassin. La solution est sur une page à part. Pliez-la, glissez-la dans une enveloppe et ne l'ouvrez qu'une fois que tout le monde a accusé quelqu'un.

Les manches

Le jeu comprend une introduction et trois manches d'environ 25 minutes. Au début de chaque manche, l'organisateur lit le court texte à voix haute et pose sur la table les cartes indices de la manche. Chacun ne lit que la partie de son livret qui correspond à la manche en cours.

Mentir

Tout le monde doit dire la vérité sur les faits des cartes indices. Pour le reste, on peut esquiver, bluffer et garder ses secrets jusqu'à ce que son livret dise de les révéler. Seul l'assassin a le droit de mentir franchement.

L'accusation

Après la manche 3, chaque joueur écrit en secret sur un bulletin **qui**, **comment** et **pourquoi**. Lisez les bulletins à voix haute, puis ouvrez la solution. Un point par bonne réponse. Le meilleur détective a droit à la dernière part de pudding.

Le déroulé de la soirée

Minutage conseillé

0 h 00	Arrivée, apéritif, badges. Chacun lit la partie *Avant le jeu* de son livret.
0 h 15	L'organisateur lit l'introduction à voix haute.
0 h 20	Manche 1 : Le corps dans la bibliothèque (≈ 25 min).
0 h 45	Manche 2 : La fouille (≈ 25 min). Un bon moment pour le plat principal.
1 h 10	Manche 3 : Les aveux (≈ 25 min).
1 h 35	Accusations, puis la solution (≈ 15 min). Servez le pudding !

Les personnages

Holly Thorne	Nièce de Barnaby · Directrice marketing
Nick Frost	Chef cuisinier de Holly Lodge · Plus vieil ami de Barnaby
Ivy Lane	Assistante personnelle de Barnaby
Rudy Vance	Confiseur rival
Carol Singer	Notaire de la famille · Administratrice de la fondation Thorne
Gabe Bell	Fiancé(e) de Barnaby
Noel Ashby	Le pasteur du village (personnage facultatif)
Jules Tinsley	Critique gastronomique (personnage facultatif)

Tous les rôles peuvent être joués par n'importe qui. Changez librement prénoms et accords (Nick peut devenir Nicky, Gabe peut devenir Gabrielle…).

Guide d'impression

- Imprimez tout en A4, en recto seul. La couleur, c'est joli mais pas obligatoire : chaque page reste lisible en noir et blanc.
- **Invitations** (2 par page) : découpez le long des pointillés.
- **Badges** (8 par page) : découpez-les et épinglez-les.
- **Livrets de personnage** (2 pages chacun) : chaque joueur reçoit le sien, plié en deux, avec son nom à l'extérieur.
- **Cartes indices** : découpez-les et répartissez-les dans trois enveloppes marquées Manche 1, Manche 2 et Manche 3.
- **Bulletins d'accusation** (4 par page) et la **solution**, scellée dans sa propre enveloppe.

Contenu du kit

Couverture · Guide de l'organisateur (sans spoiler) · Textes à lire à voix haute · 8 invitations · 8 badges · 8 livrets de personnage · Cartes indices : manches 1, 2, 3 · Bulletins d'accusation · Solution scellée

LIVRET DE PERSONNAGE · À LIRE AVANT LE JEU

Rudy Vance

CONFISEUR RIVAL

Qui tu es

Tes mince pies sont le deuxième meilleur produit de Noël du pays. Chaque année, sans exception, le pudding de Thorne's te bat aux Grands Prix de la Gastronomie de Noël.

En novembre, tu as offert un million de livres à Barnaby pour la recette du pudding. Il t'a ri au nez et t'a donné un pudding « pour la route ».

Ton secret. Tu as soudoyé un ancien employé de Thorne's pour obtenir le code du coffre du bureau (1-2-2-5 : Barnaby n'est pas subtil). Pendant la panne, tu t'es glissé dans le **bureau**, voisin de la bibliothèque, avec ta lampe de poche pour photographier la recette. **Le coffre était vide.** Dans ta panique, tu as oublié sur la table ta lampe gravée.

Ta soirée, minute par minute

21 h 17	En traînant dans le couloir près du bureau, tu vois Nick sortir de la bibliothèque avec un plateau vide.
21 h 20	Tu passes au salon pour avoir l'air moins suspect.
21 h 30	Plus de lumière. Parfait. Tu te glisses dans le bureau.
21 h 33	Caché derrière le rideau du bureau, tu entends la **porte de la bibliothèque s'ouvrir et se refermer**. Des pas pressés passent devant la porte du bureau vers le hall, et avec eux une forte bouffée de **lavande**.
21 h 38	Tu regagnes le salon à pas de loup, sans ta lampe.

Meurtre à Holly Lodge · Midwinter Mysteries · pour un usage privé et non commercial

CONFIDENTIEL · RÉSERVÉ À RUDY VANCE

Tes manches

Ne lis que la partie de la manche en cours.

Manche 1 : Le corps dans la bibliothèque

- Dis que tu étais au salon pendant toute la panne. (C'est un mensonge. Tiens-le aussi longtemps que possible.)

Manche 2 : La fouille

- Quand on trouve la lampe gravée **R.V.**, tu dois avouer le bureau et le coffre.
- Puis raconte ce que tu as entendu et senti à 21 h 33 : la porte de la bibliothèque, des pas pressés et une bouffée de **lavande**.

Manche 3 : Les aveux

- Tu es un voleur, pas un assassin. Aide les autres à assembler les pièces du puzzle.

Ton objectif. Garder ta tentative de cambriolage secrète si tu peux, et ne pas porter le chapeau d'un meurtre que tu n'as pas commis.

Tu es innocent(e). Tu peux garder ton secret jusqu'à ce que ton livret dise le contraire, mais ne mens jamais sur ce qui est écrit sur une carte indice.

Idée de costume : Gilet, pochette, un grand sourire et une petite lampe de poche.

Fin de l'extrait gratuit

Le kit complet contient les 8 livrets de personnage, les invitations, les badges, 15 cartes indices en 3 manches, les bulletins d'accusation et la solution scellée.