

RÈGLES DU JEU



IMPORTANT

*Lisez d'abord ce
livret, car il contient
des informations
importantes pour
l'organisateur ou
organisatrice !*

Cher organisateur, chère organisatrice,

Dans « Culinario Mortale – Un mort à la mer », vous devrez résoudre une mystérieuse affaire criminelle. La particularité : vous et vos invité-es vous glissez dans la peau des principaux suspects. Le but du jeu est de découvrir le ou la coupable se dissimulant parmi vous. Pour cela, les joueurs et joueuses vont passer ensemble en revue les faits en faisant appel à leurs souvenirs. Mais attention : chaque personnage (dont le vôtre !) a des secrets qu’il préférerait ne pas révéler.

Vous vous réunissez après le crime et vous mettez vos souvenirs en commun pour identifier le ou la coupable. Comme chaque tour porte sur un moment différent de la soirée, d’autres souvenirs resurgiront au fil du jeu. Enfin, vous vous concertez et identifiez un suspect à remettre entre les mains de la police.

« Culinario Mortale » est un jeu interactif. Lisez attentivement les instructions suivantes afin d’être parfaitement préparé-e à jouer votre rôle d’organisateur ou organisatrice.

Le jeu contient les éléments suivants :

- 1 × RÈGLES DU JEU (ce texte)
- 1 × LIVRET DES ÉVÉNEMENTS
- 7 × LIVRETS DE JEU (pour vous et vos convives)
- 1 × CODE SUPPORT
- 7 × Marque-places

Répartition des rôles

En tant qu'organisateur ou organisatrice du jeu, c'est à vous de répartir les rôles entre vos invité-es. Comme tous les autres participant-es, vous recevrez également un **LIVRET DE JEU**. Votre rôle d'organisateur ou organisatrice vous soumet aux mêmes règles que les autres. Ces règles se retrouvent dans chaque **LIVRET DE JEU**.

Le jeu est conçu pour cinq à sept joueurs et joueuses (dont vous). Veuillez ouvrir la partie de droite correspondant au nombre de joueurs et de joueuses afin de connaître les rôles à attribuer. Les rôles masculins peuvent être joués par des femmes, et inversement. Le ou la coupable ne peut pas être l'un des personnages absents, car ceux-ci bénéficient de la présomption d'innocence.

Vous pouvez choisir l'un des rôles disponibles. Si vous le souhaitez, vous pouvez suggérer à vos invité-es de se déguiser en fonction de leur rôle. Vous trouverez une description des personnages dans les pages suivantes.

*IMPORTANT: vos convives doivent lire la première partie de leur **LIVRET DE JEU**, si possible deux à trois jours avant de jouer. Cette partie contient les règles du jeu et des informations spécifiques à chaque personnage. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser le **CODE SUPPORT** pour télécharger la première partie de chaque **LIVRET DE JEU** sur notre site Internet et l'envoyer par e-mail à vos convives.*

*Demandez à vos invité-es de ne pas lire les parties cachetées concernant les tours 1 à 3. Ils et elles auront besoin de leur propre **LIVRET DE JEU**, pour jouer.*

POUR 5 JOUEURS

Détachez la feuille

selon les perforations.

POUR 6 JOUEURS

Détachez la feuille

selon les perforations.

POUR 7 JOUEURS

*Veuillez
attribuer tous
les rôles, sauf celui
de Jacques Colin et
Antonio Colucci.*

*Veuillez
attribuer tous
les rôles, sauf celui
de Jacques Colin.*

*Veuillez
attribuer tous
les rôles.*

Description des personnages

Maxime Hubert (31 ans)

Avec son frère Julien, il a créé le service de paiement en ligne Payfast. Jeune entrepreneur en pleine ascension, il aime faire étalage de sa richesse et de son succès.

Angèle Faure (30 ans)

Angèle est manager dans l'entreprise de Maxime. C'est une femme sûre d'elle et coriace, qui a récemment fait son coming-out.

Sarah Martin (31 ans)

Le physique parfait de Sarah et son attirance pour la mode l'ont menée à une carrière de mannequin.

Antonio Colucci (38 ans)

Le cuisinier de bord a la fougue italienne dans le sang. Il aime la bonne cuisine, les bons vins et, surtout, les belles femmes. Ce qui lui attire souvent les foudres du capitaine.

Julien Hubert (30 ans)

Il a monté l'entreprise avec son frère aîné, mais a dû lui revendre ses parts alors qu'il traversait une mauvaise passe.

Marie Chevalier (29 ans)

Après avoir attendu des années, Marie est enfin avec Julien. Elle travaille comme libraire.

Jacques Colin (56 ans)

Le capitaine a passé sa vie en mer. Il aime raconter ses aventures la pipe au bec. Il fait régner l'ordre sur son bateau.

Le soir du jeu

Si vous le souhaitez, vous pouvez bien sûr décorer le lieu de votre soirée « Culinario Mortale ». Avant l'arrivée de vos convives, veuillez disposer les marque-places aux noms des personnages sur la table pour que chacun-e sache immédiatement où s'asseoir. Quant à vous, vous n'avez besoin que de votre **LIVRET DE JEU** et du **LIVRET DES ÉVÉNEMENTS**. Veuillez déposer ces deux éléments à votre place.

Comme la partie peut durer deux à trois heures, il est recommandé de prévoir quelque chose à boire et à manger. Au cas où vous seriez en manque d'idées, nous avons répertorié quelques recettes. De l'apéritif au menu complet, vous les retrouverez ici :

www.culinario-mortale.fr/recettes

Veuillez demander à vos convives d'être ponctuel-les. Le jeu ne peut débuter que lorsque tout le monde est présent. Idéalement, les joueurs et joueuses ne discutent pas ensemble de leur rôle ni des événements avant de commencer.

En cas de perte de matériel, vous trouverez dans votre coffret « Culinario Mortale » un **CODE SUPPORT** unique avec lequel vous pourrez télécharger et imprimer jusqu'à deux éléments, depuis notre site Internet :

www.culinario-mortale.fr/support.

Déroulement de la soirée

Début

Début du jeu

*IMPORTANT : avant de commencer, prenez votre **LIVRET DE JEU** et lisez à voix haute les 7 règles du jeu, le 7 déroulement de la partie et le 7 contexte, pour les rap-
peler aux joueurs et joueuses. Ces éléments sont identiques dans tous les livrets de jeu. Même si vos invité-es en ont déjà pris connaissance, il est important de les relire.*

Prologue

Le jeu peut alors commencer. Chaque joueur ou joueuse se présente en une ou deux phrases. Maxime Hubert accueille ensuite les convives et leur lit le 7 prologue, qui se présente sous la forme d'un bref discours, dans le **LIVRET DES ÉVÉNEMENTS**.

1

Tour 1

Après la lecture du 7 prologue, vous pouvez commencer le premier tour. Demandez à vos convives d'ouvrir leur **LIVRET DE JEU** et de lire en silence le 7 Tour 1. Veuillez noter que chaque tour porte sur un moment précis de la soirée. Lors du premier tour, les joueurs et joueuses n'ont donc pas toutes les informations sur le soir du crime, mais uniquement sur une période en particulier. Ils et elles n'obtiennent d'informations sur le déroulement des faits que dans les

tours suivants. C'est pourquoi, lors du 7 Tour 1, le crime ne peut pas encore être élucidé.

Une fois la lecture terminée, vous discutez ensemble de ce qui s'est passé jusqu'à l'heure indiquée. En tant qu'organisateur ou organisatrice, vous lancez la discussion en demandant au joueur ou à la joueuse de votre choix ce dont il ou elle se souvient. Veillez à ce que personne ne se contente de lire son livret à voix haute, tout le plaisir du jeu serait alors perdu. Cela devrait donner lieu à une discussion spontanée entre les personnes assises à la table.

Le premier tour dure une heure en moyenne, les autres tours seront un peu plus courts. Cela a pour effet de maintenir le rythme tout le long de la soirée. Vous décidez ensemble quand passer au tour suivant. Si vous ou vos convives avez l'impression que les discussions patinent, cela signifie sans doute que tous les indices ont été délivrés. En cas de doute, vous pouvez demander si quelqu'un souhaite apporter de nouvelles informations. Sinon, vous pouvez passer au tour suivant. Nous vous recommandons de faire une courte pause entre chaque tour de jeu afin de vous détendre quelques instants. Veillez à ce qu'elles ne soient pas trop longues non plus : dix minutes devraient suffire.

2
Tour 2

Les joueurs et joueuses lisent en silence le ↗ **Tour 2** de leur **LIVRET DE JEU**. Vous lisez ensuite à voix haute ↗ l'**Événement A** du **LIVRET DES ÉVÉNEMENTS** et discutez ensemble de la deuxième partie de soirée à la lumière de ces nouvelles informations.

En tant qu'organisateur ou organisatrice, vous lancez la conversation. Durée du tour : 45 minutes en moyenne.

3
Tour 3

Les joueurs et joueuses lisent en silence le ↗ **Tour 3** de leur **LIVRET DE JEU**. Vous lisez ensuite à voix haute ↗ l'**Événement B** du **LIVRET DES ÉVÉNEMENTS**, et grâce à ces nouvelles révélations, vous revisitez ensemble, une dernière fois, le déroulement de la soirée. Vous disposez maintenant de toutes les informations pour identifier le ou la coupable.

En tant qu'organisateur ou organisatrice, vous lancez la conversation. Durée du tour : 30 minutes en moyenne.

?
Accusation et défense

Les joueurs et joueuses doivent, tour à tour, faire part de leurs soupçons sur l'identité du ou de la coupable et sur le mobile du crime. Toutes les personnes suspectées peuvent se défendre immédiatement.

30
Vote

À la fin, un vote est organisé pour déterminer qui a commis le crime. Chaque joueur et joueuse dispose d'une voix. En cas d'égalité, un second vote est organisé pour départager les suspects ayant obtenu le plus de voix. Veuillez noter que vous ne pouvez gagner, en tant que groupe, que si vous désignez, à la majorité, le ou la véritable coupable. Dans le cas contraire, la personne qui a commis le crime est la seule gagnante.

Cette étape ne devrait pas durer plus de 30 minutes.

!
Résolution

À la fin du jeu, lisez à voix haute la ↗ **résolution** du **LIVRET DES ÉVÉNEMENTS**. Avez-vous réussi à démasquer le ou la coupable ? Qui a atteint ses objectifs ? Et que s'est-il réellement passé à bord du *MS Odyssée* ?

Fin

Checklist

Avant le jeu

- ☐ Convenez d'une date pour jouer à « Culinario Mortale ».
- ☐ Répartissez les rôles entre les convives.
- ☐ Envoyez les **LIVRETS DE JEU** quelques jours à l'avance.
Conseillez à vos invité-es d'ouvrir et de lire au préalable la première partie cachetée de leur livret de jeu.
- ☐ Encouragez-les à s'appropriier leurs rôles et à se déguiser s'ils ou elles le souhaitent.
- ☐ Prévoyez de quoi manger et boire, car le jeu peut durer plusieurs heures. Vous trouverez de nombreuses idées de recettes sur notre site Internet :
www.culinario-mortale.fr/recettes

Le jour du jeu

- ☐ Décorez l'endroit où vous allez jouer à « Culinario Mortale » (facultatif).
- ☐ Utilisez les marque-places fournis.

En conclusion

Si vous avez des questions sur l'organisation ou le déroulement de votre soirée « Culinario Mortale », n'hésitez pas à consulter notre site :
www.culinario-mortale.fr

Si vous avez d'autres questions, n'hésitez pas à nous contacter. Vos commentaires, critiques ou félicitations sont toujours les bienvenus. Nous sommes joignables par e-mail à :
contact@culinario-mortale.fr

L'ensemble des actions, personnes et lieux décrits dans ce jeu sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé serait purement fortuite.

... et maintenant place au jeu avec « Culinario Mortale » !



CULINARIO
MORTALE[®]