Un jeu d'Emmanuel Viau & Céline Devillers

De 8 à 50 joueurs - À partir de 14 ans

KILLER PARTY

MATÉRIEL



- 53 cartes « **MISSION** »
- 1 règle du jeu

BUT DU JEU

Être le dernier en jeu,
OU Éliminer le plus grand nombre de joueurs,
OU les deux à la fois (c'est encore mieux !).

PREPARATION DU JEU

1- En tant qu'organisateur, procurez-vous du papier et un crayon.

2- Faites une liste aérée de tous les participants. Placez les noms les uns en dessous des autres dans un ordre précis : chaque joueur devra exécuter le joueur dont le nom se trouve immédiatement sous le sien (le dernier de la liste doit tuer le premier).

3- Sélectionnez une carte « **MISSION** » par joueur. Chaque carte comporte une horloge et une couleur (titre) pour vous aider à choisir les cartes que vous allez mettre en jeu, en fonction du type d'événement auquel se greffe la partie.



Horloge courte : parties courtes pour meurtres rapides, d'environ quatre heures.
Ex. : une partie se déroulant autour d'un apéritif suivi d'un dîner (de 20 h à minuit).



Horloge moyenne : parties d'environ 6 ou 7 heures.
Ex. : une partie se déroulant autour d'un événement sur une journée (mariage) ou une longue soirée (réveillon).



Horloge longue : parties impliquant des missions qui ont de longues préparations ou des durées de réalisations qui s'étendent sur au moins une soirée, une nuit et une matinée. *Pour week-end et vacances exclusivement !*

NB : au besoin, on peut compléter une partie moyenne ou longue avec des missions courtes (mais pas l'inverse !).

LES TITRES BLEUS indiquent que le meurtre peut être réalisé partout.

LES TITRES VERTS indiquent que le meurtre nécessite que la partie se déroule en extérieur.

LES TITRES ORANGE indiquent que le meurtre nécessite une condition particulière. Par exemple, le lieu de la partie comporte-il une cuisine ? Une salle de bain ?

LE JEU

1- Attribution des missions

Distribuez discrètement une carte « **MISSION** » à chaque participant en lui donnant le nom de sa victime. Il vaut mieux éviter une distribution aléatoire (voir *Conseils* en page 5). Précisez qu'il n'est pas encore temps de commettre un meurtre.

2- Lancement officiel

Rassemblez les joueurs et dites-leur tous les éléments suivants :

- **La partie se termine** à « tel » moment ou dès qu'il n'y a plus qu'un joueur en lice. Le dernier joueur vivant ainsi que celui qui fait le plus de victimes seront les grands vainqueurs.

NB : vous pouvez prévoir de récompenser également le tueur le plus rapide, le plus spectaculaire, le plus sournois, etc.

- **Les missions et les noms des personnes à tuer doivent rester personnels et secrets**. La mission d'un joueur est unique et ne devrait pas être prise et tentée à la légère.

- **Tout joueur tué** doit remettre sa carte « **MISSION** » à son assassin (la victime doit remettre sa carte sans résistance et sans en avertir les autres participants). L'assassin vient ensuite vous voir pour que vous lui donniez le nom de sa nouvelle victime qui est l'ancienne victime du joueur fraîchement décédé.

- **Il s'agit d'un jeu** : les joueurs ne se tuent pas « pour de vrai ». Ils doivent rester intelligents dans la réalisation des meurtres. Ne pas blesser. Ne pas taper. Ne pas faire pleurer. Ne pas mettre le feu. (NB : la mariée doit pouvoir vous remercier à la fin de la partie et non demander à son père de vous virer sur le champ).

- **Démarrage véritable de la partie** : les meurtres deviennent possibles à partir de… MAINTENANT !

3- Suivi des meurtres

Lorsqu'un joueur remplit sa mission, il vient vous trouver avec la carte de sa victime :

- Vous rayez le nom de sa victime sur votre liste.
- Une nouvelle victime est désignée au tueur : cette victime est le nom qui suit le nom que vous venez de rayer. Sa nouvelle mission est sur la carte qu'il vient de récupérer.
- Sur la liste, écrivez en face du nom du tueur le nom de la personne qu'il vient de tuer, afin d'actualiser son palmarès.

Les cartes « **MISSION** » indiquent en détail le lieu, la méthode et les conditions d'assassinat de la victime. **Pour qu'un meurtre soit validé, ses conditions doivent être respectées** : lieu, moment, phrases à prononcer, objets à placer, etc. **En cas de doute sur l'interprétation, c'est l'organisateur qui tranche**.

Attention, si vous n'êtes pas l'organisateur du jeu, ne lisez pas les cartes « Mission » : vous ne pourriez plus participer au jeu !

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsque tout le monde (sauf un joueur) est mort ou lorsque le top « fin du jeu » retentit, vous pouvez alors annoncer officiellement la fin de la partie. Réunissez tout le monde et décernez les prix promis.

ATTENTION :
CE QUI SUIT NE DOIT ÊTRE LU QU

CONSEILS :

- Lorsque vous constituez votre liste de tueurs, pensez qu'il est plus facile pour un joueur de se lancer s'il connaît bien sa victime. Si vous préférez faire s'entretuer des gens qui ne se connaissent pas, choisissez leurs missions avec le plus grand soin.
- Certaines personnes peuvent avoir du mal à réaliser des missions qui paraissent très simples à d'autres. (Jeter un verre d'eau à la face d'un inconnu lors d'une fête : facile ou pas facile ?) Tenez-en compte pour le premier meurtre de chacun.

FAQ

☛ ***Un tueur est démasqué par sa victime avant le meurtre, peut-il changer de mission et d'objectif ?***

Non *: tant pis pour lui, c'est un piètre tueur. Vous n'allez pas improviser un nouvel organigramme de tueurs pour annuler sa maladresse. Il guette une autre occasion ou il attend de mourir tranquillement !*

☛ ***Le tueur a tué sa victime mais elle refuse de le reconnaître !***

Convoquez le tueur et sa victime*. Vous aurez le dernier mot sur ce différent : soit vous estimez que le meurtre a en effet été mal réalisé, auquel cas le meurtre n'a pas lieu et rien ne change, ni la mission, ni la victime (et tant pis pour l'effet de surprise !). Soit vous estimez que la victime est de mauvaise foi, dans ce cas le meurtre est validé, la victime doit passer sa carte « Mission » à son tueur et le jeu se poursuit.*

UE PAR L'ORGANISATEUR !

Est-ce que les joueurs ont le droit de savoir qui va tuer qui ?

***Non**. Personne en dehors de vous ne doit connaître l'organigramme des meurtres.*

Des participants ne sont pas intéressés pour jouer.

Ce n'est pas grave, vous pouvez les intégrer malgré tout dans le système de jeu : ils reçoivent une mission, l'exécutent ou non, et la donnent à leur tueur lorsqu'ils se font tuer.

Quelqu'un est vraiment mort pendant le jeu, êtes-vous responsable ?

Non. Ni vous, ni l'éditeur, ni les auteurs de ce jeu ! L'auteur du meurtre quittera simplement le jeu pour rejoindre la réalité : la police, la justice, la prison…



Remerciements des auteurs : Laurent et ceux de Cossieux, Louisia et ceux de Ners, Tiphaine et ceux de St Denis d'Orques, ainsi que toute la bande de joueurs des Vignoles.

Vous avez une envie de meurtre ?
Écrivez-la à cette adresse : info@cocktailgames.com