

Le mystère de Noël

Les cadeaux disparus

Énigme

À partir de 4 joueurs/joueuses
1 ou 2 organisateur·rices
1 heure

Manuel d'organisation

Un jeu créé par claiRe
et Arthur Lefebvre



Téléchargé sur La Vie en Jeux (<https://www.lavieenjeux.fr/>)

Suivi de version :

Version :	Date :	Description :
1.2	05/04/2020	Modification du nom
1.1	10/08/2019	Passage en écriture inclusive
1.0	20/01/2018	Création initiale du document

Principe du jeu

Ce jeu est une énigme, destinée à être résolue le jour de Noël par vos invité·es. Tout le monde ne veut pas jouer ? Aucun problème : elle est conçue pour permettre une implication différente de tou·tes les participant·es, car il s'agit d'un jeu coopératif.

Cette année, les cadeaux de Noël ont disparu ! Et il semble que ce ne soit pas qu'une affaire terrestre... Les joueurs et joueuses incarneront la plus grande équipe d'enquêteur·rices de la planète Klanagon, planète au cœur de l'Union intergalactique, pour les retrouver !

Ce jeu correspond au Mystère de Noël que nous avons proposé en 2017. D'autres sont disponibles sur <https://www.lavieenjeux.fr/>.

Présentation du jeu

Fonctionnement

Ce jeu est assez proche dans son fonctionnement d'un jeu de rôle, mais il n'y a pas besoin que les joueurs/joueuses soient familiarisé·es avec le concept pour y jouer ! En effet, en incarnant les enquêteur·rices de Klanagon, ils/elles pourront examiner différents éléments de preuve, mais aussi et surtout appeler les représentant·es de nombreuses planètes de l'Union intergalactique, pour leur poser directement leurs questions. Ce sera à l'organisateur·rice d'incarner ces différents représentant·es, ainsi que Mnour, le dirigeant de Klanagon ayant réuni les joueurs et joueuses. Ainsi, en examinant les indices et en parlant aux représentant·es sélectionné·es grâce à l'« Extrait de l'encyclopédie des planètes de l'Union intergalactique » à disposition, les joueurs et joueuses pourront retrouver les cadeaux dérobés !

Scénario

Les coupables sont en fait les Yabnuks, habitants de T-627. Leur objectif est de parvenir enfin à manger les humains, ce qu'ils avaient déjà tenté de faire en 1398 nimz, déclenchant une crise diplomatique sans précédent dans toute l'Union l'intergalactique. Pour bien comprendre leur projet, il faut savoir que la Terre est le nom donné à la première expérience grandeur nature de création de vie, menée par l'Union intergalactique. Les humains sont un des résultats de cette expérience. Ils ont développé

tout un pan de leur culture autour du Père Noël, ce qui amuse beaucoup l'Union intergalactique. Elle est moins amusée par les nouvelles récentes en matière politique, économique et écologique ! Les scientifiques n'excluent donc pas la possibilité d'arrêter là l'expérience et ont braqué un canon numéraire sur la planète dans le cas où les décisions des humains menaceraient la survie de la galaxie. Seule la présence d'autres espèces uniques et plus raisonnables que les Humains est source de violents débats intergalactiques, retardant la décision d'utiliser le canon numéraire.

Avec le vol des cadeaux, les Yabnuks espéraient un violent soulèvement des terriens, comme à leur habitude à la moindre contrariété, qui justifierait alors d'utiliser le canon numéraire braqué sur la planète. Leur plan était alors de proposer à l'Union intergalactique leurs services pour se débarrasser des humains plus « proprement », c'est-à-dire en les mangeant, ce qui permettrait d'éviter de détruire la planète entière et donc de continuer l'expérience terrestre comme le veulent les scientifiques !

Les Yabnuks ont donc mis en œuvre leur plan en volant les cadeaux du Père Noël. Lors de ce vol, ils ont cependant malencontreusement laissé derrière eux des indices sous la forme d'un message déchiré indiquant « 𐄂𐄂𐄂 𐄂𐄂𐄂𐄂 𐄂𐄂𐄂 », ou plutôt « terre repas enfin », et d'une publicité pour le Prozi, qu'ils utilisent pour cuisiner le Jarser. Ils ont ensuite caché les cadeaux sur la planète Couikoi, connue pour ses habitants dormant la plupart du temps. Les Couikoïens ont tout de même réussi à retrouver les cadeaux, cachés sous leurs oreillers, et à les envoyer non loin des joueurs et joueuses, enquêteur·rices de Klanagon, avec un indice pour les retrouver facilement sous forme de playlist (diffusée dès le début du jeu et permettant de retrouver les cadeaux) !

Préparation

Détermination du moment et du lieu

Ce jeu a été conçu comme un jeu d'apéro... de Noël : il s'y prête bien car ceux et celles qui ne veulent pas particulièrement s'impliquer pourront toujours manger pendant le jeu !

Pour le lieu, aucune contrainte particulière n'est à signaler, étant donné que la cachette que vous choisirez pour les cadeaux n'a pas nécessairement à être dans la même pièce. À l'exception de la recherche des cadeaux, la partie entière peut se jouer autour d'une table.

Préparation du jeu

Les documents d'organisation

Pour ce jeu, rien de plus simple : il vous suffit d'imprimer tous les fichiers du dossier « Documents d'organisation », sauf le message déchiré qu'il vaut mieux reproduire à la main (en faisant attention à le faire parfaitement à l'identique, avec les symboles reconnaissables). Ensuite, agrafez séparément les deux fichiers « Les 500 mots les plus utiles... », pour que les joueurs/joueuses ne risquent pas de les mélanger, et découpez le flyer publicitaire.

Les documents pour l'organisateur·rice

Vous avez deux possibilités pour les documents du dossier « Documents pour l'organisateur·rice » : les imprimer ou les placer sur un ordinateur que vous utiliserez pendant le jeu. Cette deuxième option semble plus adaptée, car vous aurez besoin de rechercher rapidement des informations dans les documents et la fonction « rechercher » de votre lecteur PDF vous sera alors d'une grande aide.

Lisez attentivement les différents documents, ils vous permettront de comprendre toute l'histoire et les différentes pistes possibles et de vous préparer à animer le jeu. Le fichier « Récapitulatif des pistes principales » est particulièrement utile car il permet de comprendre l'articulation des différentes pistes entre elles et d'avoir la solution aux énigmes posées aux joueurs/joueuses.

Une cachette et une playlist

À la fin du jeu, les joueurs et joueuses vont retrouver les cadeaux volés non loin de là où ils et elles enquêtent. À vous de choisir ce qui représente ces cadeaux : de véritables cadeaux, du chocolat, des jeux pour la suite de la journée...

Il vous faut ensuite trouver une cachette, qui devra être trouvable grâce aux chansons diffusées durant tout le jeu, et ensuite constituer la playlist qui permettra de la trouver. Ainsi, quand nous avons organisé le jeu, nous avons caché les cadeaux dans une boîte connue de tou·tes pour contenir des poupées, et donc fait une playlist constituée de chansons utilisant à de nombreuses reprises le mot « poupée » (pas uniquement dans leur titre) : « J'me suis fait tout petit » de Georges Brassens, « La poupée qui fait non » de Michel Polnareff, « La poupée » de Chantal Goya, « La poupée » de Maxime Le Forestier, « Les poupées Zarbie » de Zazie et « Poupée de cire poupée de son » par France Gall. Privilégiez des titres connus et évitez de choisir des titres trop loin de vos goûts musicaux et/ou de ceux des joueurs et joueuses pour ne pas que la playlist leur paraisse immédiatement « suspecte ».

Prévoyez enfin de quoi diffuser cette playlist pendant le jeu. Si vous utilisez un ordinateur pour vous aider à diffuser les documents pour l'organisateur·rice, il peut

également être utilisé pour diffuser la playlist.

Du brouillon et des stylos

Placez quelques feuilles et stylos sur la table de jeu : cela pourra être très utile aux joueurs et joueuses.

Déroulement du jeu

Explications

Profitez de l'apéro pour lancer le jeu et la playlist choisie en fond sonore (pas trop fort pour que les joueurs et joueuses ne comprennent pas tout de suite son importance).

Une fois tout le monde installé autour d'une table, commencez par le discours de briefing de Mnour, le dirigeant de Klanagon (voir fichier « Briefing et débriefing de Mnour de Klanagon »). Cette introduction se fait en jeu, puisque vous jouerez le rôle de Mnour.

Puis prenez un temps hors-jeu (c'est-à-dire sans jouer de rôle) pour préciser aux joueurs et joueuses le fonctionnement du jeu, ainsi par exemple :

« Comme vous l'avez sans doute compris avec les explications de Mnour, vous êtes des enquêteur·rices de Klanagon dont l'objectif est de retrouver les cadeaux de Noël qui ont été volés. À ce titre, vous pouvez appeler n'importe quelle planète de la galaxie. Sur ce document se trouve un descriptif des principales planètes de l'Union intergalactique pour vous aider à savoir laquelle appeler. [Donnez alors les Extraits de l'encyclopédie des planètes de l'Union intergalactique.]

Quand vous voulez appeler une planète, dites-le et la communication s'établit. Vous pouvez alors poser vos questions à un·e représentant·e de la planète qui donne ses réponses. Vous pouvez aussi leur montrer vos documents. Vous pouvez appeler plusieurs fois les planètes si besoin. Attention, selon vos questions, il se pourrait que les réponses obtenues soient différentes. N'oubliez pas que vous pouvez contacter Klanagon à tout moment si vous avez des éléments assez précis permettant de soupçonner une planète, puisqu'ils disposent des registres de surveillance des vols intergalactiques. »

Si vous êtes deux organisateur·rices, il est judicieux que l'un·e prenne les rôles « en jeu » et que l'autre soit plus une aide « hors-jeu », ce qui permet aux joueurs et joueuses de ne pas s'emmêler les pinceaux entre les discours des personnages et les aides réelles des organisateur·rices !

Vérifiez que tous les joueurs et joueuses ont bien compris le fonctionnement du

jeu, et c'est parti !

Enquête : À la recherche des cadeaux

Les joueurs et joueuses vont alors commencer leur enquête. Ils pourront pour cela essayer d'exploiter les différents indices et interroger les représentant·es de chacune des planètes. Pour cela, il leur suffit de dire à l'organisateur·rice quelle planète ils/elles souhaitent contacter (en s'aidant des « Extraits de l'encyclopédie des planètes de l'Union intergalactique », sorte d'annuaire, avec indices, pour eux/elles). À partir de là et jusqu'à ce que les joueurs et joueuses mettent fin à la conversation, l'organisateur·rice joue le rôle du/de la représentant·e de la planète appelée, c'est-à-dire qu'il/elle répond aux questions des joueurs et joueuses en se basant sur le fichier « Guide de réponse des représentant·es des planètes ». Au fur et à mesure de l'enquête, il vous est indiqué de fournir certains documents indices aux joueurs et joueuses, ce qu'il est important de ne pas oublier.

Bien sûr, toutes les questions que les joueurs/joueuses pourraient poser à un·e représentant·e d'une planète n'ont pas été prévues : en tant qu'organisateur·rice, il vous faudra donc souvent improviser, tout en essayant de rester cohérent·e et dans l'« esprit » de chaque planète. Dans l'idéal, essayez en tant qu'organisateur·rice de jouer un personnage différent pour chacune des planètes, à la manière de ce qui peut se faire dans le jeu de rôle ou au théâtre par exemple (n'hésitez pas à utiliser pour cela différentes intonations de voix, postures, tics de langage, niveaux de langue...).

Aide

Tout au long du jeu, n'hésitez pas à donner des indices supplémentaires aux joueurs et joueuses, que ce soit hors-jeu ou en jeu via les représentant·es de la planète Gwirkin : le but du jeu est qu'ils et elles réussissent leur mission ! Aidez-vous pour cela du document « Récapitulatif des pistes principales », où vous trouverez aussi la solution des différentes énigmes. Mais n'oubliez pas que les joueurs et joueuses pourraient bien vous surprendre, d'où l'importance de bien maîtriser toute l'histoire avant de lancer le jeu pour pouvoir vous adapter à leurs raisonnements !

Fin : La découverte des cadeaux

Dès que les cadeaux ont été trouvés, c'est la fin du jeu ! Ou presque : c'est le moment du debriefing en jeu par Mnour (voir fichier « Briefing et débriefing de Mnour de Klanagon »), puis éventuellement d'un débriefing hors-jeu pour clarifier certains éléments avec les joueurs et joueuses.