

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

Guide de l'Organisateur

Introduction liminaire

Phileas Frogg mène une course contre la montre et aussi contre la Mort. Contrairement au roman de Jules Verne, il n'est pas tout blanc et trempe dans diverses magouilles, ce qui lui vaut d'avoir pleins d'ennemis potentiels.

Ancien bagnard, il a vogué un peu partout et ses divers contacts dans les milieux, lui permettent de mener une vie assez extravagante. Ses divers paris aux jeux de carte l'enrichissent, mais il doit prendre de gros risques.

Récemment, il s'évade d'un asile de fous mais s'installe en tant que gentleman dans la haute société londonienne grâce à son charisme et à sa grosse fortune,

- Accroc au jeu de whist, il gagne une propriété aux USA (ranch), diverses fortunes, une carte aux trésors...
- En pariant de faire le Tour du monde en 80 jours, il maintient de gros enjeux financiers,
- Son business international flirte avec un trafic d'Opium,
- Il fréquente pleins de femmes...

Bref, tout le monde a un mobile pour le mettre à terre et certains ne se gêneront pas !

Les intrigues principales du scénario tournant autour de Phileas Frogg :

- Frogg s'est engagé pour partager le trésor de la carte avec son comparse d'évasion, le Grand Oudino.
- Frogg parie secrètement une énorme somme d'argent avec le fourbe Gauthier Rafletoo, sous-gouverneur de la Banque d'Angleterre.
- Frogg achète de la marchandise (cargaison d'opium) dans les soutes, mais il est en concurrence avec d'autres acheteurs.
- Frogg flirte avec la femme d'un des plus gros commerçants britanniques.
- Frogg est pris à partie par le Colonel Prector lors d'une partie de cartes car ce dernier a encore perdu en pariant. Un défi est lancé.
- Frogg découvre la liaison entre Ramy et Jean. Une lutte s'engage dans sa cabine.
- Frogg est (à tort) recherché par Scotland Yard pour le vol de la Banque d'Angleterre. Les vrais auteurs de l'attaque vont chercher à le faire accuser.
- Frogg est recherché par la fille du défunt directeur d'Arkham Asylum, qui croit qu'il est le meurtrier de son père.
- Frogg rompt avec sa bien-aimée Ramy et se brouille avec son majordome. Ces derniers vont essayer de chercher un testament qui n'existe pas.

Préparation au jeu :

1. Préparez :

- la liste des joueurs et l'attribution de leur rôle (11).
- un chapeau avec 11 papiers contenant les noms des passagers (pour tirage au sort)

Avec vos petits papiers, tirez au sort 3 fois avant le jeu, les noms des personnages des participants. Cela va vous permettre de les appeler chacun à la suite, pour leur donner des indices toutes les heures. Notez donc l'ordre pour chaque vague d'indices dans le document des indices.

2. Une semaine avant la date fixée pour la Murder Party, envoyez aux 11 joueurs individuellement et par e-mail :

- L'introduction de l'histoire (Synopsis) : « Document 20 - Introduction.doc »
- Le journal lu par Phileas Frogg dans l'introduction : « Document 30 - Morning Chronicles du 02-10-1872.doc ».
- Chaque fiche individuelle de personnage : « Fiche 0x – xxxxxxxxx.doc »

Indiquez-leur que ces documents sont **confidentiels et personnels** et que personne d'autre ne doit les lire (même pendant le jeu).

3. Préparez les Indices : Imprimez et lisez le « Document 10 - Organisation - Indices.doc », ainsi que chaque indice individuel (fichiers « Indice 0x – xxxxxxxxxxxx.doc ») qui seront remis en main propre aux joueurs pendant le jeu.

Préliminaire au jeu :

Avant de lancer le jeu, vous allez expliquer son déroulement :

- 30 à 45 minutes après le lancement du jeu, vous allez appeler la 1ère personne que vous avez tirée au sort pour lui demander de choisir un indice dans la chambre d'un des passagers ou sur le pont ou la soute, en lui montrant la carte du navire.
- Ensuite, toutes les heures, vous allez fournir la suite des indices selon un ordre de tirage au sort préalablement effectué (2 fois).

Début du jeu :

Vous jouerez le rôle du **Commandant Mortimer du paquebot "Le Mongolia"** (votre tenue : **casquette de capitaine de la marine, chemise et pantalon blancs**).

Présentez vous en tant que tel après avoir souhaité la bienvenue aux participants.

Suite à votre présentation, demandez au Grand Oudino de faire un Tour de magie pendant 5 minutes. Ensuite, vous annoncez aux personnes présentes dans la salle à manger, que pour le dîner d'arrivée du Mongolia à Hong Kong, vous allez inviter à votre table, les plus prestigieux passagers du Navire. Il est 11h30 du matin (le lendemain des événements).

Vous allez ensuite énoncer les noms de chaque personnage en leur demandant de se montrer (tirez au sort les petits papiers avec les noms dans votre casquette). Une fois les 11 noms appelés, vous demandez si Phileas Frogg se trouve dans l'assistance, étant le 12ème invité.

Evidemment, personne ne va se manifester étant donné qu'il a été tué. Vous demandez à **Jean Passepardessous** s'il a vu son Maître. Ensuite, vous accompagnez Jean pour aller chercher Frogg (se déplacer physiquement avec Jean pour le briefer : Phileas Frogg a été retrouvé sur le pont supérieur du Navire).

Vous revenez ensemble vers les convives et annoncez qu'il a été retrouvé gisant dans son sang sur le pont. Personne ne doit quitter le navire jusqu'à votre arrivée à Hong Kong : tout le monde est suspect et vos hommes les surveilleront en attendant que l'enquête aboutisse. Personne n'est autorisé à quitter la salle à manger sans être accompagné par les marins.

Vous demandez à l'assistance s'il y a une personne qui s'y connaît en médecine car le Médecin chef est introuvable. Vous emmenez l'infirmière **Eléonore Smooth** à part pour la briefer aussi : Phileas Frogg a le visage contusionné et une blessure par balle à l'épaule (il a perdu beaucoup de sang). Il est décédé.

De retour à la salle à manger, vous demandez à l'infirmière de faire le point sur la situation.

Laissez les joueurs discuter entre eux et commencez la distribution de la 1ère vague d'indices 20 à 30mins ensuite.

Entre la 2ème et 3ème vague, rassemblez tout le monde et faites leur une annonce : le Médecin Chef du bateau a pu mener une autopsie du corps qui a été déplacé dans la chambre froide de la Soute et finalement, la cause de la mort de Phileas, ne serait peut-être pas due à une balle de pistolet. L'enquête continue...

Fin du jeu :

Une heure après la distribution des derniers indices, vous rassemblez tout le monde et leur demandez chacun à leur tour :

1 - de faire leur accusation : qui a tué Frogg? Quelle est l'arme du crime?

2 - une fois le tour de table effectué, vous allez ensuite reprendre le fil de l'histoire et des intrigues de manière chronologique et demander aux acteurs concernés de raconter leurs événements de la veille avant le meurtre et leur propre passé. Gardez bien Gauthier Smith à la fin pour qu'il révèle les faits de lui même. Demandez leur qu'elles étaient leurs propres objectifs et s'ils ont pu les accomplir.

(Lister ici la chronologie et les acteurs à faire parler à chaque étape, en laissant Smith à la fin).

That's all folk ! Si vous avez des remarques, des suggestions ou des questions, ou vous souhaitez simplement me raconter votre partie, vous pouvez me contacter par mail : Michel PERIE - romeo_rns@hotmail.com

ANNEXES

CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS D'HIER

- 17h30 : Lem Ming & Gauthier Smith dans les soutes (vol de sacs d'opium)
- 17h45 : Lem Ming & Phileas Frogg dans les soutes (transaction vente de l'Opium pure)
- 18h : Francis Moriarty, Lem Ming et Phileas Frogg dans les soutes
- 20h : Gauthier Smith, Colonel Prector et Phileas Frogg dans la salle de jeux => incident à la table de whist entre Prector & Phileas.
- 22h : Jean Passepardessous, Ramy Akila et Phileas Frogg => combat dans la cabine de Frogg.
- 22h20 : Rose Moriarty, Jean Passepardessous, Ramy Akila, Phileas Frogg => Rose entend des bruits de combat et voit 2 personnes s'enfuir.
- 23h : Jeremy Sneak & Phileas Frogg => Sneak blesse d'une balle Frogg sur le pont supérieur.
- 23h15 : Gauthier Smith, Colonel Prector & Phileas Frogg => Prector retrouve Frogg inconscient sur le pont - Gauthier a tout vu (et le tue vers 23h20 => à dire qu'à la fin de la narration pour garder le suspens)
- 23h15 : Eléonore Smooth et Jeremy Sneak se rencontrent dans les coursives.
- 23h30 : Cat's Eyes s'introduit chez Frogg pour cacher des billets avec un n° de série particulier.