

**+ 10  
ans**

# Ton kit anniversaire à télécharger et à imprimer

**ORGANISE TA**

# **m u r d e r p a r t y**



**bayard**

**Pour une fête d'anniversaire 100% réussie**



# Dans ce kit, tu trouveras :

Page 2 - 5 conseils pour une fête réussie

**CONFIDENTIEL**

Page 3 - 1 revue de presse

Pages 4-5 - 1 règle du jeu

**CONFIDENTIEL**

Page 6 - 1 modèle de rapport d'enquête

Page 7 - 8 fiches d'identité des suspects

Pages 8 à 10 - 6 cartes « Énigmes »

Page 11 - 6 cartes « Objets disparus »

Page 12 - 6 cartes « Indices »

Page 13 - 2 modèles d'invitation-menu





# C'est ta Murder Party !

**C'est le grand jour ! Tu organises ton anniversaire entre amis et tu vas leur en mettre plein la vue avec une Murder Party. Soigne l'organisation, l'ambiance et la déco : voici quelques conseils pour que la fête soit réussie !**

## Quand ?

- Organise ta fête le soir : avec la nuit qui tombe, la Murder Party aura plus de saveur !
- Commence par le jeu pour mettre tout le monde dans l'ambiance.
- Une fois l'intrigue résolue, finis par une Burger Party !

## Quelle déco ?

Dès la porte d'entrée, tes invités doivent comprendre qu'il s'agit d'une scène de crime : donne-leur envie de répondre à la fameuse question : « Mais qui a fait le coup ?! »

Déniche ou fabrique toi-même de quoi décorer ton intérieur :

- du ruban jaune pour signaler des endroits inaccessibles (les pièces où tes invités ne doivent pas se rendre, les objets fragiles à ne pas toucher...);
- du faux sang pour laisser des traces sur la porte d'entrée (ou ailleurs). On en trouve facilement dans n'importe quelle boutique de farces et attrapes ;
- des petites balises jaunes numérotées pour attirer l'attention sur certains endroits (tu peux t'amuser à créer de fausses pistes).

## Quels déguisements ?

Il est important que le maître du jeu/commissaire soit déguisé pour que tous les invités entrent dans l'histoire. Pour cela, il suffit d'un trench ou d'une veste en cuir, d'un chapeau et d'une pipe.

En ce qui concerne tes invités, propose-leur des blouses blanches de la police scientifique ou bien demande-leur de venir avec un chapeau et un manteau de détective.

## Quel menu ?

Après la grande enquête, place à la Burger Party : embauche tes parents pour assurer l'intendance et, pour leur faciliter la tâche, tu peux demander à tes invités de remplir à l'avance la feuille de commande (modèle p. 13) que tu auras pris soin de leur donner au moment de l'invitation. Tu peux t'amuser à les inviter à une « simple » Burger Party en leur faisant miroiter qu'ils pourront découvrir une nouvelle machine extraordinaire à fabriquer des burgers en présence de son inventeur...

Et c'est seulement à leur arrivée que tu leur révéles que l'inventeur a disparu et que ta Burger Party se transforme en Murder Party ;-)

## Quel souvenir ?

La Murder Party a été un véritable succès et vous vous êtes tous vachement amusés.

Organise un « photo-call » en mettant à disposition des accessoires (une loupe, un flacon de poison, une moustache, un chapeau...) et un appareil photo ou un Polaroid (qui permet de repartir directement avec sa photo papier !). Prépare un endroit pour vous prendre en photo : devant le mur où sont affichés le rapport d'enquête et les fiches d'identité, dans la pièce du crime, devant la porte d'entrée balisée... Fou rire et souvenirs garantis !



# La revue de presse



## La terrible affaire du fast-food

D'après leurs recherches, plusieurs objets ont disparu : une lampe de bureau, un aspirateur, un cutter en or, un hachoir, un cordon de rideau.

### ÉVÉNEMENT

## Un as de la Crim' sur le coup

Dans l'affaire Burger, la piste criminelle semble se préciser depuis qu'on a appris que le célèbre commissaire Cheddar, spécialiste en affaires criminelles, avait été chargé de l'enquête. Il a déjà identifié 8 suspects :

- Stella, la petite amie d'Hans Burger
- Régis, son meilleur ami
- Agatha, son attachée de presse
- Carl, son voisin
- Jessy, sa concurrente (inventrice de la machine à nuggets)
- Babeth, la cuisinière
- Oscar, le gardien
- Hector, son homme à tout faire

Tous semblent avoir quelque chose à cacher, tous ont un alibi, et tous s'accusent entre eux. Un vrai sac de nœuds à la hauteur de la réputation du commissaire Cheddar.

### FAITS DIVERS

## Disparition inquiétante dans l'univers du fast-food

Le petit monde du fast-food est en émoi : Hans Burger, le célèbre inventeur de la machine à burgers, ne donne plus signe de vie ! C'est un appel anonyme, reçu au

commissariat central, qui a signalé cette disparition inquiétante. D'autant plus inquiétante que des traces de sang ont été relevées au domicile de la victime...

## AFFAIRE BURGER

### LA POLICE SCIENTIFIQUE PATAUGE

Les agents de la police scientifique ont relevé des indices troublants dans plusieurs pièces de la demeure Burger : la cuisine, le salon, la chambre de la victime, mais aussi dans la chambre d'amis et même dans le placard à balais !

D'après leurs recherches, plusieurs objets ont disparu : une lampe de bureau, un aspirateur, de la mort-aux-rats, un cutter en or, un hachoir et un cordon de rideau. Il reste encore du travail pour y voir clair dans cette mystérieuse affaire...

### SCANDALE BURGER

## Mais que fait la police ?

L'enquête sur la disparition d'Hans Burger s'éternise. Qui a fait disparaître Hans Burger ? Où, comment et, bien évidemment, pourquoi ?

Le commissaire Cheddar doit rapidement répondre à ces quatre questions sous peine de ternir sa réputation. De source bien informée, il se serait enfin

résolu à faire appel à de nouveaux enquêteurs formés aux dernières techniques d'investigation. Nous avons hâte de voir de quoi ils sont capables ! ■





# Règle du jeu

**ATTENTION : LE COMMISSAIRE/MAÎTRE DU JEU EST LE SEUL À POUVOIR CONSULTER CE DOSSIER ULTRA-CONFIDENTIEL !**

**La personne qui organise la Murder Party est le maître du jeu : elle prend l'identité du commissaire Cheddar.**



## Préparation de la Murder Party

- Afficher les **fiches d'identité des suspects** (p. 7) dans un endroit visible pour tous.
- Répartir les **énigmes** (pp. 8-10), les **objets disparus** (p. 11) et les **indices** (p. 12) dans différentes pièces :

Pièce	Carte-énigme à afficher sur la porte	Carte-objet à cacher dans la pièce	Carte-indice à mettre sous enveloppe et à cacher dans la pièce
Salle de bains	Énigme 1 : code couleur	Cutter	Le coupable est une femme
Chambre principale	Énigme 2 : bâtons codés	Aucune (c'est le lieu du crime)	Le coupable a plus de 40 ans
Cuisine	Énigme 3 : food code	Cordon à rideau	Le coupable a les cheveux noirs
Chambre d'amis	Énigme 4 : code chiffré	Aspirateur	Le coupable a les yeux bleus
Salon	Énigme 5 : mots codés	Mort aux rats	Le coupable travaille pour Hans Burger
Placard	Énigme 6 : suite codée	Lampe de bureau	Le coupable fait moins d'1 m 75

**=> Conseil : devant chaque porte, laisser un ou deux stylos et du papier brouillon.**

## Déroulement de la Murder Party

1. Le maître du jeu/commissaire désigne 6 équipes (maximum) et remet à chacune un **rapport d'enquête** (p. 5) à compléter au cours de l'exploration des pièces.
2. Toutes les équipes prennent connaissance en même temps de la **revue de presse** (p. 3), puis des **fiches d'identité des suspects** (p. 7) ; le maître du jeu/commissaire peut afficher la revue de presse à côté des fiches d'identité des suspects ou en faire la lecture à voix haute.
3. Chaque équipe a 7 minutes pour percer l'énigme qui permet d'entrer dans une pièce puis d'y découvrir la carte-objet et la carte-indice qui y sont cachées.
4. Toutes les 7 minutes, le maître du jeu/commissaire s'assure que les équipes changent de pièce. Il ne peut y avoir qu'une seule équipe à la fois dans chaque pièce à explorer.



# Règle du jeu

CONFIDENTIEL

5. Quand toutes les pièces ont été explorées, toutes les équipes se retrouvent devant les fiches d'identité des suspects et échafaudent leurs hypothèses. Lorsqu'une équipe pense avoir résolu l'enquête, elle présente son rapport au maître du jeu/commissaire : la première à trouver l'assassin, la pièce et l'arme du crime a gagné !

## Conseils et informations confidentielles pour le maître du jeu/commissaire

**Le lieu du crime :** pour entrer dans chaque pièce, il faut résoudre l'énigme affichée sur la porte. Le maître du jeu veillera à ce que les équipes qui trouvent la bonne réponse de l'énigme ne la révèle pas aux autres.

**L'assassin :** pour éliminer les suspects de la liste, les détectives devront trouver dans chaque pièce un indice sur le coupable. Une fois l'indice trouvé, ils devront le remettre à sa place pour les équipes suivantes.

**L'arme du crime :** parmi les 6 objets disparus, 5 sont cachés dans une des pièces à explorer ; une fois trouvé, l'objet devra être remis à sa place pour les équipes suivantes. L'objet manquant (le hachoir) est l'arme du crime ; en cas d'équipes ex-aequo, le maître du jeu/commissaire peut le cacher dans un autre endroit et le faire chercher à la fin du jeu pour départager les équipes ex-aequo.

**Précaution :** si vous avez des objets fragiles ou des choses que vous ne souhaitez pas voir touchées par les équipes, placez une signalétique (comme deux scotchs jaunes en croix) dessus. Et précisez aux invités qu'à cet endroit, on ne doit pas fouiller.

### Les solutions des énigmes pour entrer dans les pièces :

- Salle de bain : vert, rose, marron
- Chambre principale : mot HANS BURGER – Code 5386174902
- Cuisine : 25 (car on commence par la multiplication).
- Chambre d'amis : 314
- Salon : MURDER PARTY
- Placard à balais : 32 et 64 (chaque chiffre multiplié par 2 donne le suivant).

## Résolution de l'enquête

**Qui est le coupable ?** C'est Babeth, la cuisinière.

**Son mobile :** Hans ne se nourrissait plus que de hamburgers produits par sa machine.

**Cela a fini par excéder Babeth :** n'ayant plus rien à cuisiner et craignant de se retrouver sans emploi, un soir, elle s'est saisie du hachoir à steak, s'est introduite dans la chambre de son patron et l'a éliminé d'un coup sec et bien appliqué. Schlack !

CONFIDENTIEL



# Le rapport de l'enquête

À imprimer en autant d'exemplaires qu'il y a d'équipes ou d'enquêteurs.

## INDICES

- 1/ .....
- 2/ .....
- 3/ .....
- 4/ .....
- 5/ .....
- 6/ .....
- 7/ .....
- 8/ .....

Armes	
Lampe de bureau	
Cordon de rideau	
Mort aux rats	
Cutter en or	
Hachoir	
Aspirateur	

Pièces	
Salon	
Chambre principale	
Cuisine	
Salle de bains	
Placard à balais	
Chambre d'amis	

Suspects	
Jessy	
Oscar	
Stella	
Régis	
Babeth	
Carl	
Agatha	
Hector	

BRIGADE détective n° .....

Nom de l'enquête .....

## NOTES

Large dashed box for taking notes.



# Les fiches d'identité des suspects

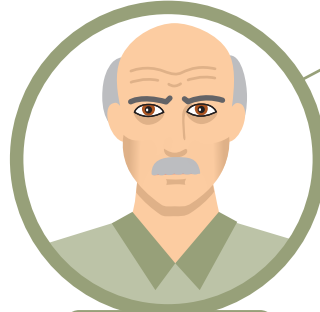
À afficher sur un mur visible par tout le monde.



## **Babeth**

**Sexe :** féminin  
**Âge :** 61 ans  
**Taille :** 1 m 58  
**Yeux :** bleus  
**Cheveux :** bruns

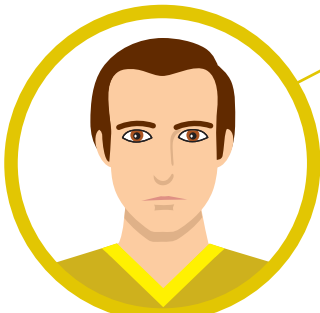
**LA CUISINIÈRE**



## **Carl**

**Sexe :** masculin  
**Âge :** 75 ans  
**Taille :** 1 m 60  
**Yeux :** marron  
**Cheveux :** gris

**LE VOISIN**



## **Hector**

**Sexe :** masculin  
**Âge :** 44 ans  
**Taille :** 1 m 81  
**Yeux :** marron  
**Cheveux :** bruns

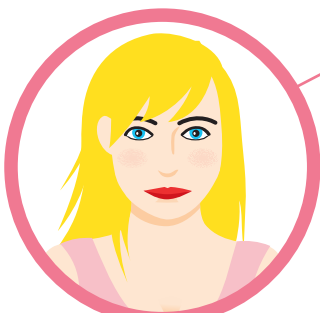
**L'HOMME À TOUT FAIRE**



## **Agatha**

**Sexe :** féminin  
**Âge :** 50 ans  
**Taille :** 1 m 67  
**Yeux :** marron  
**Cheveux :** bruns

**L'ATTACHÉE DE PRESSE**



## **Stella**

**Sexe :** féminin  
**Âge :** 32 ans  
**Taille :** 1 m 66  
**Yeux :** bleus  
**Cheveux :** blonds

**SA FEMME**



## **Régis**

**Sexe :** masculin  
**Âge :** 39 ans  
**Taille :** 1 m 74  
**Yeux :** marron  
**Cheveux :** bruns

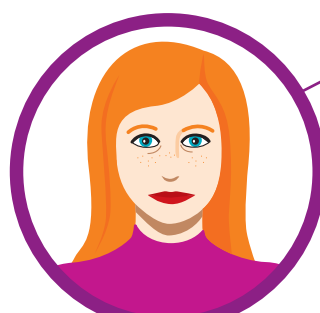
**LE MEILLEUR AMI**



## **Oscar**

**Sexe :** masculin  
**Âge :** 38 ans  
**Taille :** 1 m 72  
**Yeux :** marron  
**Cheveux :** bruns

**LE GARDIEN**



## **Jessy**

**Sexe :** féminin  
**Âge :** 46 ans  
**Taille :** 1 m 65  
**Yeux :** bleus  
**Cheveux :** roux

**L'INVENTRICE CONCURRENTE**





# Les cartes « énigmes »

À afficher sur les portes des pièces à explorer (cf. Règle du jeu, p. 4)

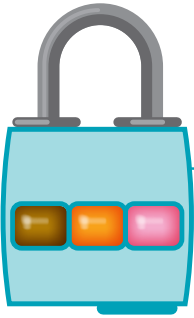
\* Découper les bandelettes des bâtons codés, les mélanger puis les glisser dans une enveloppe.

Réponses pour le maître du jeu :

Code couleur (pour entrer dans la salle de bains) : vert, rose, marron

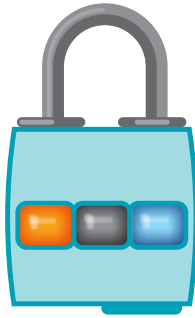
Bâtons codés (pour entrer dans la chambre principale) : mot HANS BURGER – Code 5386174902

## CODE COULEURS



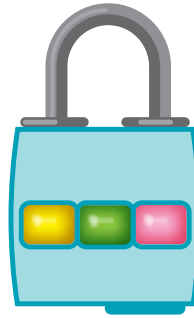
### Cadenas 1

Deux couleurs sont bonnes et mal placées.



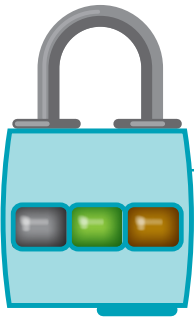
### Cadenas 2

Rien n'est bon.



### Cadenas 3

Deux couleurs sont bonnes et mal placées.



### Cadenas 4

Deux couleurs sont bonnes mais une seule est mal placée.



### Cadenas 5

Réponse :

-  
-  
-

## BÂTONS CODÉS\*

H	A	N	S	B	U	R	G	E	R
5	3	8	6	1	7	4	9	0	2



# Les cartes « énigmes »

À afficher sur les portes des pièces à explorer (cf. Règle du jeu, p. 4)

Réponses pour le maître du jeu :

**Food code (pour entrer dans la cuisine) :** 25, car on commence par la multiplication !

**Code chiffré (pour entrer dans la chambre d'amis) :** 314

## FOOD CODE

1

$$4 \text{ boissons} = 40$$

3

$$1 \text{ burger} + 2 \text{ portions de frites} = 9$$

2

$$1 \text{ boisson} + 2 \text{ burgers} = 20$$

4

$$1 \text{ burger} + 1 \text{ portion de frites} \times 1 \text{ boisson} = ?$$

## CODE CHIFFRÉ



### Cadenas 1

Un chiffre est bon et bien placé.



### Cadenas 2

Un chiffre est bon et mal placé.



### Cadenas 3

Deux chiffres sont bons et mal placés.



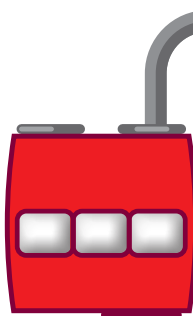
### Cadenas 4

Rien n'est bon.



### Cadenas 5

Un chiffre est bon et mal placé.



### Cadenas 5

Réponse :

...  
...  
...





# Les cartes « énigmes »

À afficher sur les portes des pièces à explorer (cf. Règle du jeu, p. 4)

Réponses pour le maître du jeu :

Mots codés (pour entrer dans le salon) : Murder Party

Suite codée (pour entrer dans le placard) : 32 et 64 (chaque chiffre multiplié par 2 donne le suivant).

## MOTS CODÉS

WEBNOB ZKBDI

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j

Brouillon

La réponse

## SUITE CODÉE

Quels sont les deux nombres qui arrivent ensuite ?

Ces deux nombres forment le code pour ouvrir la porte !



1

2

4

8

16

bayard



# Les 6 cartes « objets disparus »

À cacher dans les pièces à explorer (cf. Règle du jeu, p. 4)

## Lampe de bureau



## Aspirateur



## Mort-aux-rats



## Hachoir



## Cutter en or



## Cordon de rideau





## Les 6 cartes « indices »

À mettre sous enveloppe et à cacher dans les pièces à explorer  
(cf. Règle du jeu, p. 4)

**Le coupable**

Est une  
femme

**Le coupable**

A plus  
de 40 ans

**Le coupable**

A les  
cheveux  
bruns

**Le coupable**

A les  
yeux  
bleus

**Le coupable**

travaille  
pour  
Hans Burger

**Le coupable**

fait  
moins  
d'1m75

# L'invitation-menu

À imprimer en autant d'exemplaires que d'invités  
et à distribuer en guise d'invitation, quelques jours avant la soirée.

## Burger Party

La machine à burgers souhaite connaître vos goûts

Prénom : .....

**Choix des sauces :**

(Entourez la sauce de votre choix)

Ketchup    Mayonnaise    Barbecue    Moutarde    Miel

**Choix des ingrédients :**

(Entourez les ingrédients  
de votre choix)

Tomate    Cornichons    Salade    Bacon    Oignons

**Choix des fromages :**

(Entourez le fromage  
de votre choix)

Emmental    Cheddar    Chèvre    Roquefort    Sans fromage

**Cuisson de la viande :**

(Entourez la cuisson  
de votre choix)

Saignant    À point    Bien cuit    Très cuit    Pas de viande

## Burger Party

La machine à burgers souhaite connaître vos goûts

Prénom : .....

**Choix des sauces :**

(Entourez la sauce de votre choix)

Ketchup    Mayonnaise    Barbecue    Moutarde    Miel

**Choix des ingrédients :**

(Entourez les ingrédients  
de votre choix)

Tomate    Cornichons    Salade    Bacon    Oignons

**Choix des fromages :**

(Entourez le fromage  
de votre choix)

Emmental    Cheddar    Chèvre    Roquefort    Sans fromage

**Cuisson de la viande :**

(Entourez la cuisson  
de votre choix)

Saignant    À point    Bien cuit    Très cuit    Pas de viande