



Fondente come il peccato



anteprima

Autrice: Nikola Giese

Pubblicato da Mysterando 2020

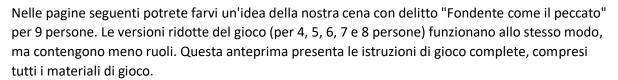








Un delittuoso buongiorno a tutti,



Non abbiate paura! Non vi verrà rivelato alcun segreto e potrete partecipare al gioco senza esitazione dopo aver letto questa anteprima. Per questo motivo, abbiamo oscurato e cambiato alcuni passaggi, e non vi mostriamo le descrizioni originali dei personaggi, gli indizi e la soluzione.

Date pure un'occhiata anche alle nostre altre cene con delitto per 4-11 persone. Tutti i giochi funzionano fondamentalmente secondo le stesse regole e sono strutturati in modo simile.

Vi auguriamo molto divertimento e tanta sete di verità!

La vostra casa editrice Mysterando

















Vi ringraziamo di cuore,



per aver scelto questa cena con delitto della casa editrice *Mysterando*. Questa cena con delitto è scritta per nove persone. Tra loro ci sono otto sospetti e il commissario, sopraggiunto in fretta sulla scena del crimine. Naturalmente anche i padroni di casa possono partecipare. Nelle pagine seguenti troverete il materiale di gioco, le istruzioni di gioco e preziosi consigli su come trascorrere una serata indimenticabile con gli amici, la famiglia o i colleghi. Vi auguriamo buon divertimento e un'emozionante cena con delitto!

Cosa è successo?

Il seducente profumo della cioccolata calda, del gianduia che si scioglie in bocca e della polvere fine di cacao aleggiano nell'aria. Nella piccola cioccolateria Petit Péché, amici e parenti si sono riuniti per festeggiare con Charline e Maurice: il loro primo libro di ricette al cioccolato è diventato in poche settimane un bestseller. Il libro fa bella mostra di sé nella vetrina del negozio, tra cioccolatini fatti a mano e statuette di cioccolato scintillanti. Ma non tutti nella sonnolenta cittadina francese sono disposti a concedere ai due il loro dolce successo, e i peccati del passato non possono essere semplicemente nascosti sotto uno strato di cioccolato.

Mentre Charline finisce di preparare le ultime prelibatezze della serata, gli ospiti si agghindano e si riuniscono attorno alla tavola riccamente imbandita della cioccolateria. Stanno solo aspettando che arrivi la scrittrice emergente. Ma invano - Charline non gusterà mai più le sue creazioni di cioccolato.

Di cosa si tratta?

Di giocare e divertirsi! Voi e i vostri ospiti impersonate diversi ruoli e indagate su un eccitante caso di omicidio. Tuttavia, si consiglia cautela: il colpevole o la colpevole siede al tavolo con voi. Lui o lei è autorizzato, autorizzata a mentire e cercherà di mettere tutti gli altri su falsa pista. Ma anche gli altri ospiti celano oscuri segreti e attirano rapidamente sospetti su di sé!

Durante il gioco viene servito da mangiare: fare una grigliata, ordinare una pizza, preparare una cena da 3 portate - tutto è permesso. Si ride di gusto e ci si lancia in lunghe discussioni. Nel corso del gioco emergono nuovi fatti e indizi che possono condurre alla scoperta del responsabile. Alla fine ognuno esprime il suo sospetto e si vota per determinare il colpevole. Riuscirete a risolvere il caso?

Quanto dura il gioco?

Dalle 2 alle 4 ore. La durata esatta dipende ovviamente dai giocatori, quelli che amano discutere ampiamente hanno bisogno di un po' più di tempo.

Da che età si può giocare?

Consigliamo questo gioco a partire dai 16 anni.

Ci si deve travestire?

Naturalmente, travestirsi non è un obbligo, ma lo consigliamo vivamente, perché rende la cena con delitto molto più divertente e rende più facile per i giocatori far propri i rispettivi ruoli. Anche piccoli accessori possono fare una grande differenza.









Preparazione



Stampare

Per giocare alla cena con delitto, è necessario stampare i testi "Indizi", "Soluzione" e i materiali del gioco (carte con i nomi, discorso introduttivo). Se si inviano le descrizioni dei personaggi via e-mail come invito, non c'è bisogno di stamparle di nuovo. In caso di necessità, un telefono cellulare o un tablet possono rendere superflua la stampa, anche se si consiglia di ridurre al minimo l'uso dei telefoni cellulari per rendere l'atmosfera più piacevole e conviviale. Se i padroni di casa vogliono partecipare al gioco, non devono di leggere i documenti "Indizi", "Soluzione" e le descrizioni dei personaggi delle altre persone.

Suggerimento: per risparmiare carta, potete stampare gli "Indizi" sul fronte e sul retro. Se per voi i caratteri leggermente più piccoli non sono un problema, potete anche stampare due pagine su un foglio. (O combinare entrambe le varianti).

La cena

Quale menu scegliere dipende interamente da voi. Se volete partecipare al gioco (cosa che vi consigliamo), tuttavia, la preparazione del pasto non dovrebbe richiedere troppo tempo, altrimenti il gioco diverrà molto lungo. Raclette, fonduta o un menu precedentemente preparato di 3 portate sono opzioni che si sono rivelate particolarmente adatte (con la lettura dei nuovi indizi nelle pause tra le portate e la loro discussione durante il pasto).

Gli inviti

Se preferite, potete giocare senza preparazione e distribuire le descrizioni dei personaggi direttamente all'inizio del gioco. Se disponete di un po' di tempo prima della serata del gioco, vi consigliamo di distribuire in anticipo le descrizioni dei personaggi in modo che gli altri giocatori possano leggerle con calma e vestirsi di conseguenza.

Il nostro suggerimento: inviate una e-mail ai vostri ospiti e allegate il file "Invito e descrizione del personaggio".

I cartellini con i nomi

Più in basso in questo documento troverete un cartellino con su scritto il nome per ogni personaggio. Questi cartellini assicurano una facile identificazione. Stampate la pagina e ritagliate i cartellini con i nomi. Questi possono poi essere appuntati ai vestiti con del nastro adesivo o una spilla da balia.

Decorazioni

Con delle belle decorazioni la cena con delitto è due volte più divertente. Proprio come per il cibo, qui sei tu a stabilire gli standard e a decidere quanto tempo dedicare alla decorazione. La nostra esperienza ci dice che vale la pena creare un'atmosfera adatta per rendere la serata della cena con delitto ancora più unica.









Attribuzione dei ruoli



Ogni giocatore riceve un personaggio che voi scegliete. Per fare ciò servitevi delle seguenti descrizioni brevi, ma per favore non leggete i profili dei personaggi. Se non avete molta esperienza vi consigliamo di assegnare ruoli a persone con caratteristiche e età simili a quelle dei personaggi. I professionisti e le persone con buone capacità di recitazione trovano invece spesso piacere nell'interpretare personaggi opposti. Ovviamente, i ruoli maschili e femminili possono essere dati liberamente a entrambi i sessi, infatti, il più delle volte questo non fa che aumentare l'allegria. Ci sono i seguenti personaggi:

La vittima (questo personaggio non viene attribuito, è già morto)

Charline Laurent (31): tre anni fa ha ereditato la cioccolateria di sua zia. Da allora, ha gestito la piccola impresa con gioia e molta dedizione.

L'ispettore (questo personaggio viene attribuito, ma non è tra i sospettati).

Mathis Trouver (52): L'ispettore è sul posto per indagare sul caso. Ai suoi occhi non sfugge il più piccolo dettaglio e le sue orecchie captano ogni piccola bugia.

I sospettati

Odette Laurent (68): l'anziana e bonaria signora ha rilevato la cioccolateria più di trent'anni fa ed è sempre stata orgogliosa della sua attività. Non avendo figli propri, è stata felice quando anche Charline ha deciso di imparare il mestiere di pasticcera. Grazie a Charline, il negozio, che i genitori di Odette avevano già gestito, è rimasto in famiglia.

Pauline Laurent (21): la sorella minore di Charline studia a Lione e viene raramente in visita. Per Pauline è molto importante distinguersi dagli altri, non è fatta per il conformismo della vita di provincia.

Maurice Girard (45): il rinomato chef ha aperto qualche anno fa il suo ristorante "Chez Maurice" in città. È di carattere facilmente irritabile. Insieme a Charline, ha scritto il nuovo libro "Sogni di cioccolato".

Danielle Bernard (61): qualsiasi cosa succeda nella piccola città, lei lo sa. Prima ha lavorato per Odette, poi per Charline come commessa. Dopo essere andata in pensione, è rimasta una cara amica di famiglia, naturalmente, e le piace ancora passare per un caffè - e una chiacchierata.

Julien Bonnet (21): il suo grande sogno è quello di aprire un giorno una cioccolateria propria. Il giovane ambizioso lavora al Petit Péché e frequenta una scuola di pasticceria. Il suo fascino giovanile e il suo bell'aspetto hanno, soprattutto sulle giovani donne, un grande ascendente.

Hugo Roux (70): l'ex socio d'affari di Maurice è venuto a fargli le sue felicitazioni. Gli ultimi anni sono stati turbolenti, glielo si legge subito negli occhi.

Léa Simon (32): ha iniziato la formazione da pasticcera con Charline, ma non l'ha portata a termine con la rapidità dell'amica. Tuttavia, Léa non si lascia bloccare da questi contrattempi. Dal suo contegno sicuro di sé, si capisce che questa esperienza l'ha solo resa più forte.

Claude Leroi (47): Se non conoscete ancora il famoso "Le roi" (il Re), probabilmente guardate poco la televisione. Tra i suoi numerosi programmi tv di cucina, le apparizioni come ospite e i manuali di ricette è quasi impossibile evitarlo.









Istruzioni di gioco



Atto 1 - Introduzione

All'inizio del gioco l'ispettore saluta i presenti e li prega di fare un breve giro di presentazioni. Ogni personaggio si presenta brevemente, dicendo come si chiama, cosa fa, perché è qui. Le domande non sono ancora permesse in questa fase.

Atto 2 - Primo round di indizi

Gli indizi 1 sono distribuiti segretamente a ogni persona. Ognuno legge i propri indizi da solo. Gli indizi letti vengono poi rivelati e discussi. È importante che tutti gli indizi che **non rischiano di incriminare la propria persona** siano condivisi con gli altri.

Facciamo un esempio: se voi (o meglio, il vostro personaggio) avete preoccupazioni di natura finanziaria e questo potrebbe rappresentare un movente per il crimine, allora è meglio non parlarne. Ma anche nel caso in cui la vostra amata consorte abbia dei conti in sospeso con il defunto, non c'è bisogno di raccontarlo agli altri partecipanti. Se invece non sopportate il vostro coniuge, dovreste dirlo agli altri con particolare soddisfazione, in modo che su di lei si accrescano i sospetti.

Solo il colpevole può (e dovrebbe) mentire sul crimine per evitare di essere sospettato, ma deve stare attento a non tradirsi con le sue bugie.

Tutti gli altri giocatori sono obbligati a dire la verità. Le interpretazioni e le risposte vaghe sono permesse, ma attirano facilmente i sospetti. Se vi viene chiesto qualcosa specificamente, dovete condividere ciò che sapete (anche se ci sarebbero delle buone ragioni per tacerlo).

Se una risposta non è deducibile dalla descrizione del personaggio o dagli indizi, potete (e dovete) essere creativi. Inventate una storia e improvvisate.

Ecco un esempio:

La persona 1 ha rapinato una banca con il defunto l'anno scorso. E ora gli viene chiesto: "Come ha conosciuto il defunto?". La persona 1 dice: "L'ho conosciuto durante la mia formazione come macellaio". Questa risposta, sebbene fittizia, è una "interpretazione della verità" consentita, dato che queste informazioni non sono date nel gioco. Tuttavia, alla domanda specifica: "Ha commesso un crimine con il defunto?", la persona 1 deve rispondere con "Sì, l'ho fatto".

Se vi rendete conto di aver mentito involontariamente, per esempio alla luce di un indizio venuto fuori nel turno successivo, allora dovreste correggervi il prima possibile.

Il giro di indizi termina quando tutti gli indizi sono stati discussi e nessuno ha altre domande. Ciò richiede di solito 30 - 45 minuti.

Atto 3 – Secondo round di indizi

Questo round si gioca nello stesso modo del primo round.

Atto 4 – Terzo round di indizi

Questo è un round dedicato alle voci, alle dicerie - Ogni giocatore riceve una voce un nel suo libretto e informa gli altri. Le voci possono essere vere ma anche totalmente infondate. Scopritelo!











Questo round si gioca nello stesso modo del primo round.

Atto 6 - Soluzione

Ora la storia si fa eccitante! Ognuno scrive il nome dell'accusato o dell'accusata su un pezzo di carta. Ogni giocatore a turno gira il suo pezzo di carta e spiega perché sta accusando questa persona di omicidio. Quando tutti i giocatori hanno espresso la propria accusa, viene letto il documento "Soluzione".

Così si conclude la cena con delitto. Le critiche e naturalmente anche le lodi le accettiamo volentieri. Basta scrivere un'e-mail a info@mysterando.it.

E un'ultima cosa: può succedere che un giocatore faccia un errore o esageri nell'interpretazione delle regole. Non siate troppo severi, continuate a giocare con gioia e divertimento. Dopo tutto, è di questo che si tratta.







Cartellini con i nomi da attaccare

Odette Laurent Pauline Laurent

Maurice Girard

Hugo Roux

Léa Simon

Danielle Bernard

Julien Bonnet

Claude Leroi

Mathis Trouver



Testo introduttivo



Per favore, non dimenticate di ripetere la piccola regola seguente:

Gli indizi sono distribuiti ad ogni turno. Per far sì che la storia si sviluppi, tutti gli indizi che non mettono nei guai la propria persona devono essere resi noti. Se un'informazione è rischiosa per la propria persona (o quella di un amico), allora è lecito e ragionevole non parlarne. Tuttavia, se ci viene chiesta una cosa in maniera specifica, allora si deve rispondere sinceramente.

Con un'eccezione: il colpevole può sempre mentire. Tutti gli altri giocatori sono obbligati a dire la verità.

Inizia il gioco

L'Ispettore legge ad alta voce:

Cari presenti,

dopo aver constatato la morte di Charline, il medico del pronto intervento ha immediatamente chiamato la polizia. Sembra proprio che qui sia stato commesso un terribile crimine, in quanto Charline è stata molto probabilmente avvelenata! Le mie precedenti indagini e il mio fiuto d'investigatore mi dicono con certezza che l'assassino o l'assassina è seduto/a a tavola con noi in questo momento! Chiedo ad ognuno di voi di fare il massimo per aiutare a risolvere questo terribile crimine.

Prego adesso ognuno di voi di presentarsi. Per favore, lasciate finire di parlare tutti, ci sarà tutto il tempo per le accuse più tardi. Inizio io: "Il mio nome è Ispettore Trouver..."

(Dopo il giro di presentazioni, gli indizi del "primo round di indizi" vengono distribuiti)







Sei cordialmente invitato alla cena con delitto "Fondente come il peccato"

Insieme a te vogliamo vivere una serata criminale. Ognuno di noi si calerà in un ruolo emozionante e insieme cercheremo di risolvere un caso di omicidio. Ma attenzione - anche il colpevole (o la colpevole?) siederà al tavolo e farà di tutto per non essere scoperto.

Per favore, prenditi un po' di tempo per la preparazione, in modo che tutti gli ospiti conservino a lungo il ricordo di questa serata.

Per favore, leggi la descrizione del tuo personaggio con attenzione.

In essa troverai tutte le informazioni necessarie per la cena con delitto, scoprirete quale ruolo interpretate e conoscerete i vostri segreti personali. Ti preghiamo di stampare la descrizione del personaggio e portarla con te alla cena con delitto. Se vuoi, puoi già preparare alcune frasi appropriate e praticare le tue espressioni facciali allo specchio.

Non rivelare nulla di ciò che hai letto.

Solo il tuo nome e la tua professione possono essere rivelati, per favore tieni il resto per te.

Ti preghiamo di vestirti in maniera adatta al tuo ruolo.

Nella descrizione del tuo ruolo troverai dei suggerimenti su quali vestiti si confanno al tuo personaggio. Il tuo vestito non deve corrispondere alla lettera alla descrizione - prenditi solo un po' di tempo e rifinisci il tuo costume. Questo ti renderà più facile impersonare il tuo ruolo durante la cena con delitto.

Ci vediamo alla cena con delitto!

Ti spiegheremo le regole del gioco la sera stessa, ma se sei già curioso di sapere come si svolgerà la nostra cena, puoi trovare tutte le informazioni necessarie su www.mysterando.it.











Cosa è successo?

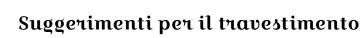
Il seducente profumo della cioccolata calda, del gianduia che si scioglie in bocca e della polvere fine di cacao aleggiano nell'aria. Nella piccola cioccolateria Petit Péché, amici e parenti si sono riuniti per festeggiare con Charline e Maurice: il loro primo libro di ricette al cioccolato è diventato in poche settimane un bestseller. Il libro fa bella mostra di sé nella vetrina del negozio, tra cioccolatini fatti a mano e statuette di cioccolato scintillanti. Ma non tutti nella sonnolenta cittadina francese sono disposti a concedere ai due il loro dolce successo, e i peccati del passato non possono essere semplicemente nascosti sotto uno strato di cioccolato. Mentre Charline finisce di preparare le ultime prelibatezze della serata, gli ospiti si agghindano e si riuniscono attorno alla tavola riccamente imbandita della cioccolateria. Stanno solo aspettando che arrivi la scrittrice emergente. Ma invano - Charline non gusterà mai più le sue creazioni di cioccolato.

Descrizione del personaggio Claude Leroi (47)

Sei nel mondo della televisione da più di vent'anni e nessuno può reggere il confronto con te. "Le Roi, c'est moi!" (Io sono il Re o io sono Leroi) è il tuo motto; ti
piace pronunciarlo come saluto o in altre occasioni durante il tuo show. Hai iniziato a lavorare in televisione da giovane chef. Quello che ti mancava in
esperienza, lo hai compensato con le tue doti persuasive, condite con un tocco di presunzione.







Sei l'anima di ogni festa, e come tale, non puoi non vestirti alla moda. Che si tratti di una giacca di pelle, di un cappello o di una collana, ti distingui e a buon diritto. Sei il Jonny Depp dei cuochi televisivi.

Come	giocare
------	---------

Profili dei personaggi: cosa sai sulle altre persone?

Charline Laure	ent (31):		
			_

<u>I sospettati</u>

Odette Laurent	(68		

```
Pauline Laurent (21): "
```

Maurice Girard (45):	
1.11	
Julien Bonnet (21):	
Danielle Bernard (61):	
Jamene Jernara (02)	
Hugo Roux (70):	
1 for Circum (22).	
Léa Simon (32):	
Mathis Trouver (52	







Organizzate una serata in giallo all'insegna del divertimento e della suspense.













