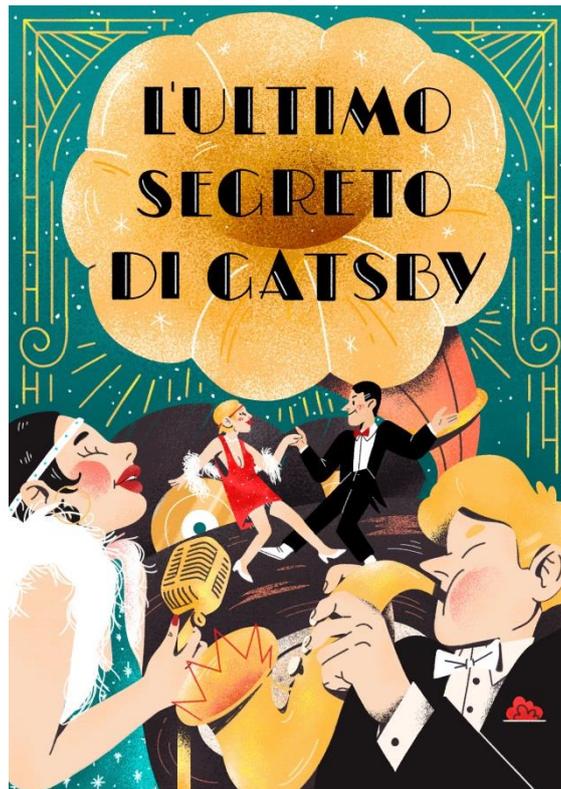


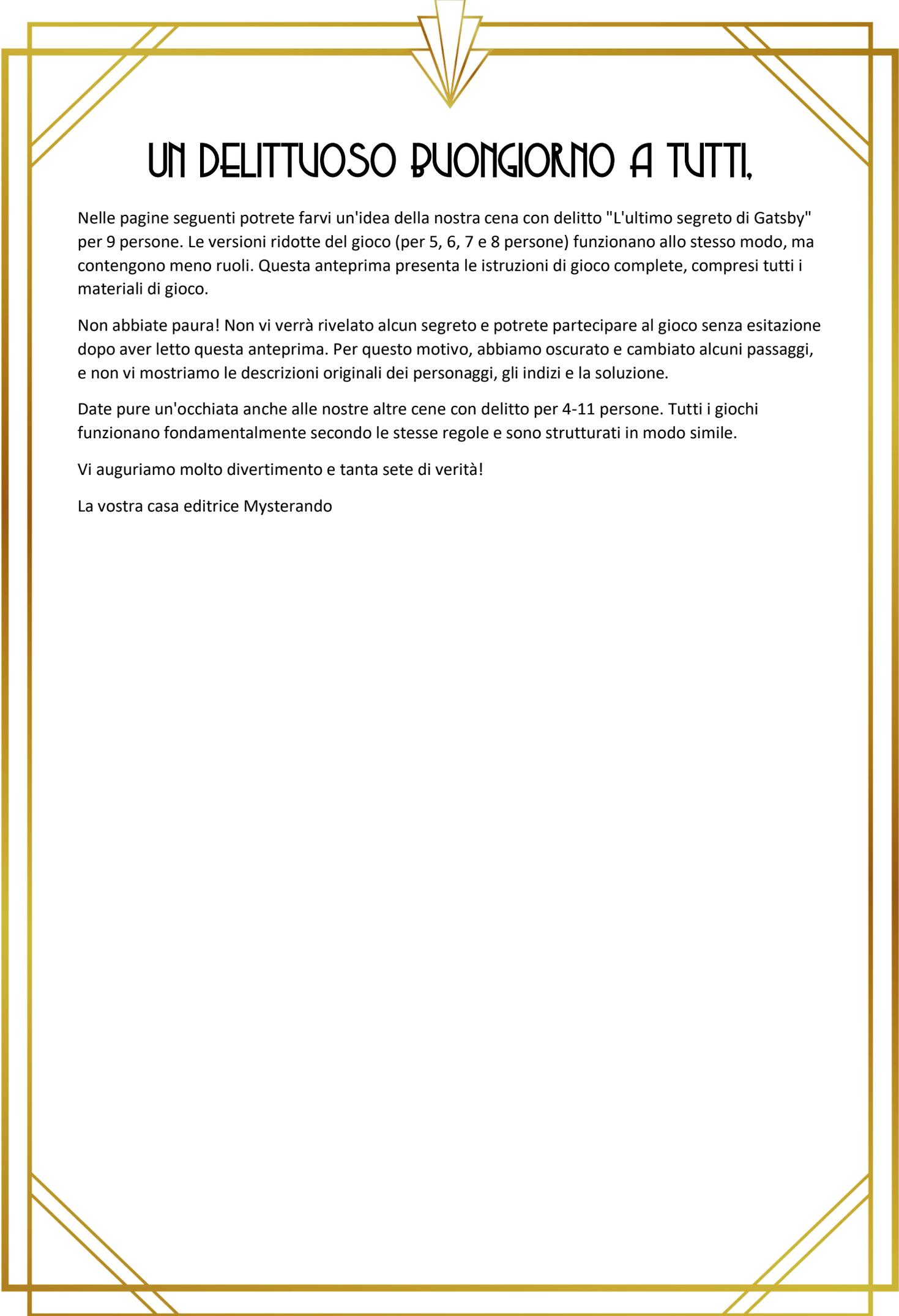
L'ULTIMO SEGRETO DI GATSBY



ANTEPRIMA

Autrice: Nikola Giese

Pubblicato da Mysterando 2019



UN DELITTUOSO BUONGIORNO A TUTTI,

Nelle pagine seguenti potrete farvi un'idea della nostra cena con delitto "L'ultimo segreto di Gatsby" per 9 persone. Le versioni ridotte del gioco (per 5, 6, 7 e 8 persone) funzionano allo stesso modo, ma contengono meno ruoli. Questa anteprima presenta le istruzioni di gioco complete, compresi tutti i materiali di gioco.

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. 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?

È il 16 maggio 1925 nel cuore di New York. L'economia è in pieno boom, le automobili e i cinema stanno conquistando la città, i party si susseguono uno dopo l'altro. Mentre le notti si protraggono sempre più a lungo, le acconciature e le gonne delle donne si fanno sempre più corte. Come ogni sabato sera, si balla e ci si scatena al Flying Flapper, il leggendario locale underground di New York. Un'altra notte inebriante con ospiti smaglianti, musica jazz vivace e alcol a volontà si conclude. Il proibizionismo, che ha vietato la produzione e la vendita di alcol da cinque anni, non rovina il divertimento a nessuno qui. La polizia non si preoccupa della vita notturna, il capo della polizia e il proprietario del club sono più soci in affari che nemici. Dopo che gli ultimi ospiti hanno lasciato il club alle due, un urlo acuto risuona sulla pista da ballo vuota. Il proprietario del "Flying Flapper", Frank Fitz, è stato trovato morto e coperto di sangue dai suoi dipendenti...

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.

Rappresentazione schematica del „Flying Flapper“

Alla fine di questo documento trovate una rappresentazione schematica del Flying Flapper. Questo schizzo della pianta è utile per l'indagine. Stampate il foglio e tenetelo al centro del tavolo durante la cena con delitto, in modo che tutti gli ospiti possano vederlo.

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)

Frank Fitz (33): due anni fa lui e sua moglie Zarina hanno aperto il " Flying Flapper ", uno stravagante club underground in cui si celebrano feste esuberanti.

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

L'ispettore Simon Ticket (41): in una città piena di criminalità, in un'epoca di sconvolgimenti e in una terra di opportunità, l'ispettore non si riposa finché il crimine non è completamente risolto.

I sospettati

Zarina Fitz (29): la moglie di Frank faceva un tempo praticamente parte dell'inventario del club. Da quando sua figlia Francine è nata un anno fa, raramente si fa vedere al "Flying Flapper".

Elisabeth Fitz (35): anche l'energica sorella di Frank lavora al club ed è sempre disponibile quando serve.

Nathan Rodgers (28): il nome Nathan Rodgers è parte integrante della scena jazz di New York. Per quanto sia ancora giovane, è un sassofonista difficile da battere.

Mary Louise Harris (24): l'aspirante cantante è una tipica flapper, capelli corti, gonna corta. Il suo bel viso e il suo sorriso luminoso rimangono nella mente di tutti. La sua intelligenza la rende una popolare conversatrice.

Joseph (Joey) Massino (34): se vuoi entrare nel "Flying Flapper", devi superare lui. Il buttafuori sa esattamente chi far entrare alla festa e chi tenere fuori.

Antonio Morello (55): ogni proprietario di bar in città conosce l'uomo con il sigaro all'angolo della bocca. Il proibizionismo lo ha reso uno degli uomini più potenti della città.

Gabrielle (Gabby) Jackson (28): per Gabby, i vestiti non sono solo fatti di tessuto. Sta imparando a fare la sarta per signore e le piace andare a trovare la sua amica Zarina al club.

Danny Jackson (36): il noto giocatore di baseball ama frequentare i club della città. Con un conto in banca pieno e un sorriso da vincente, è lo scapolo numero 1 della città.



ISTRUZIONI DI GIOCO

Atto 1 – Introduzione

All'inizio del gioco, Elisabeth Fitz legge il testo introduttivo (alla fine di questo documento). Dopo di che, 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, dovrete 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:

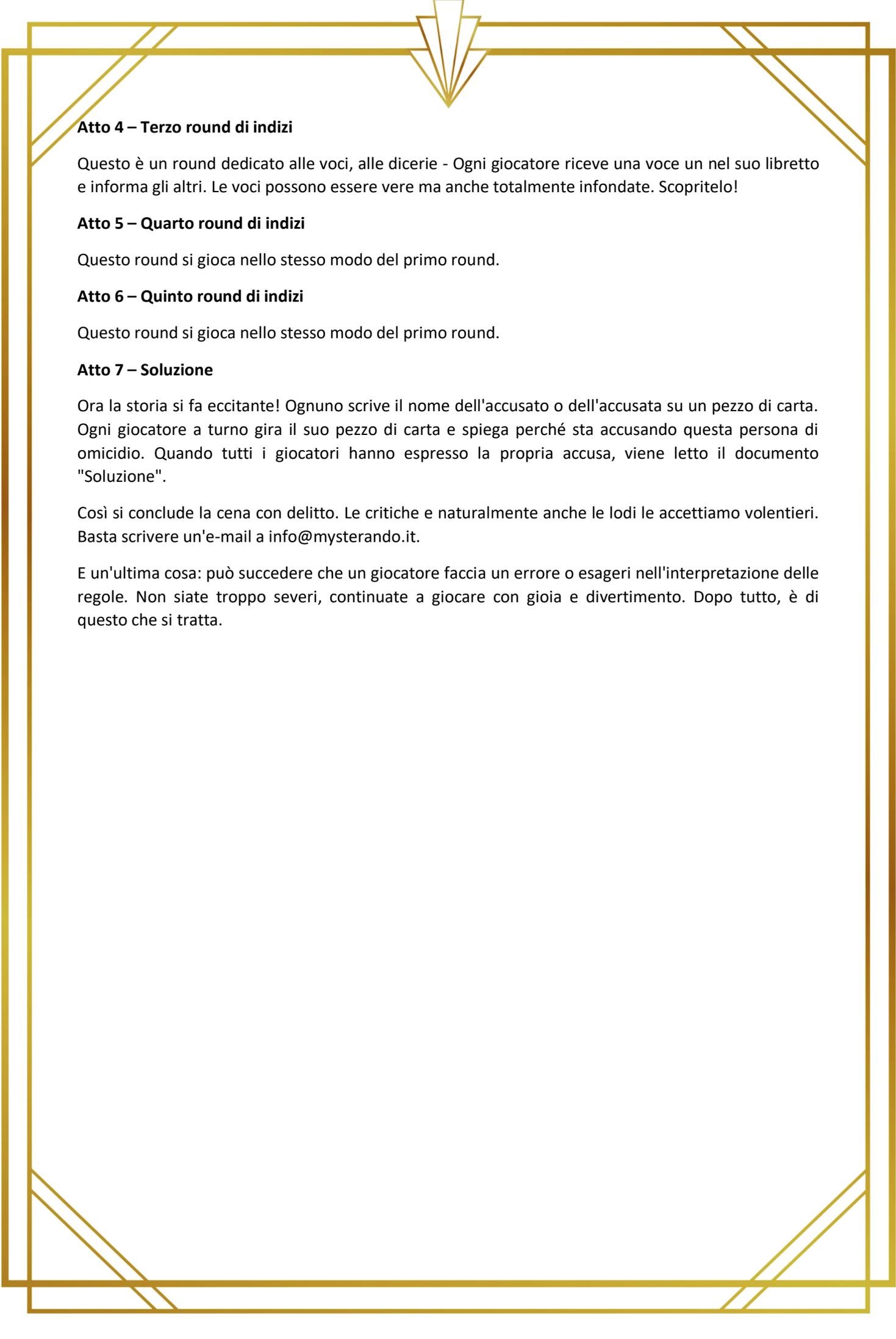
La persona 1 ha rapinato una banca con il defunto l'anno scorso. E ora gli viene chiesto: "Come ha conosciuto il defunto?". La persona 1 dice: "L'ho conosciuto durante la mia formazione come macellaio". Questa risposta, sebbene fittizia, è una "interpretazione della verità" consentita, dato che queste 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 dovrete 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!

Atto 5 – Quarto round di indizi

Questo round si gioca nello stesso modo del primo round.

Atto 6 – Quinto round di indizi

Questo round si gioca nello stesso modo del primo round.

Atto 7 – Soluzione

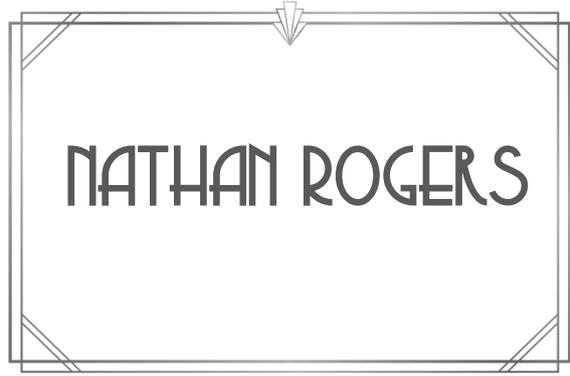
Ora la storia si fa eccitante! Ognuno scrive il nome dell'accusato o dell'accusata su un pezzo di carta. Ogni giocatore a turno gira il suo pezzo di carta e spiega perché sta accusando questa persona di omicidio. Quando tutti i giocatori hanno espresso la propria accusa, viene letto il documento "Soluzione".

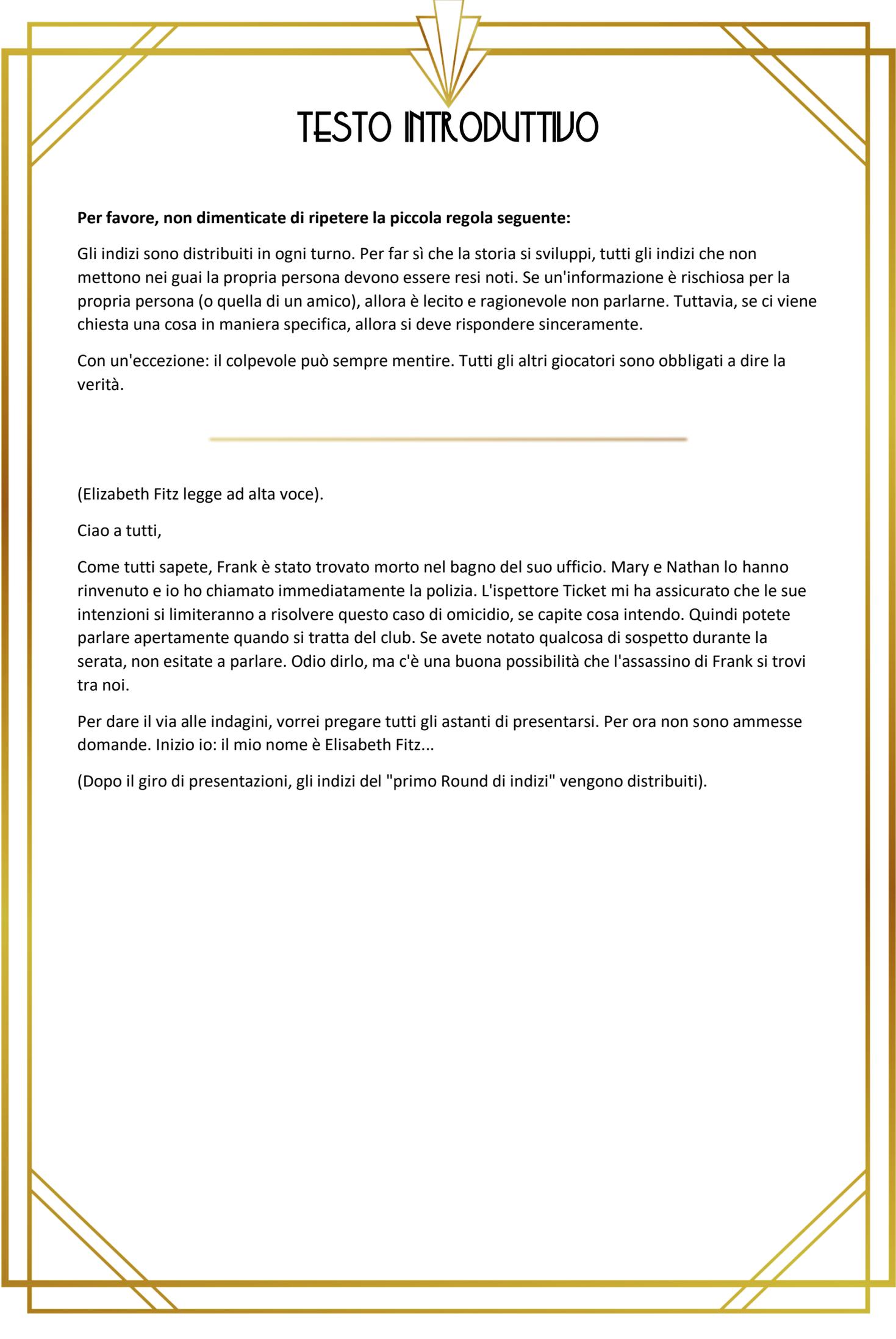
Così si conclude la cena con delitto. Le critiche e naturalmente anche le lodi le accettiamo volentieri. Basta scrivere un'e-mail a info@mysterando.it.

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







TESTO INTRODUTTIVO

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

Gli indizi sono distribuiti in 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.

(Elizabeth Fitz legge ad alta voce).

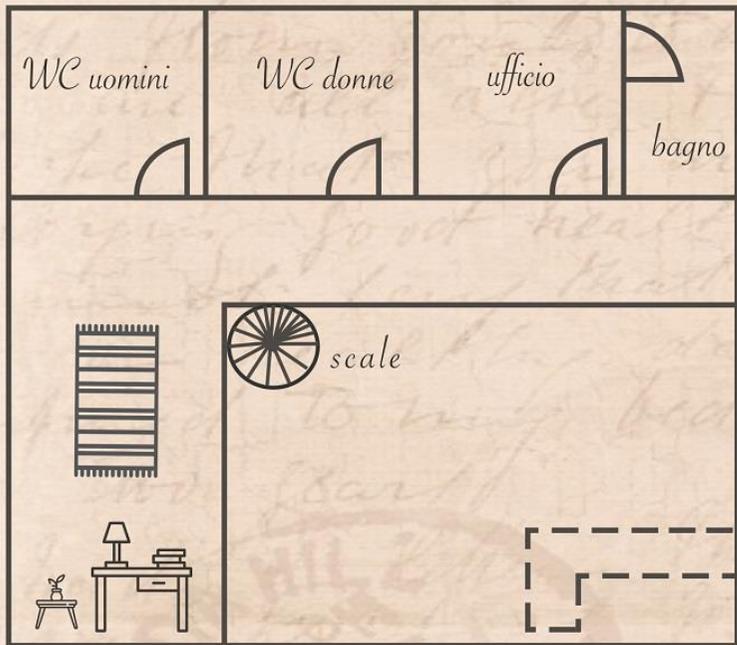
Ciao a tutti,

Come tutti sapete, Frank è stato trovato morto nel bagno del suo ufficio. Mary e Nathan lo hanno rinvenuto e io ho chiamato immediatamente la polizia. L'ispettore Ticket mi ha assicurato che le sue intenzioni si limiteranno a risolvere questo caso di omicidio, se capite cosa intendo. Quindi potete parlare apertamente quando si tratta del club. Se avete notato qualcosa di sospetto durante la serata, non esitate a parlare. Odio dirlo, ma c'è una buona possibilità che l'assassino di Frank si trovi tra noi.

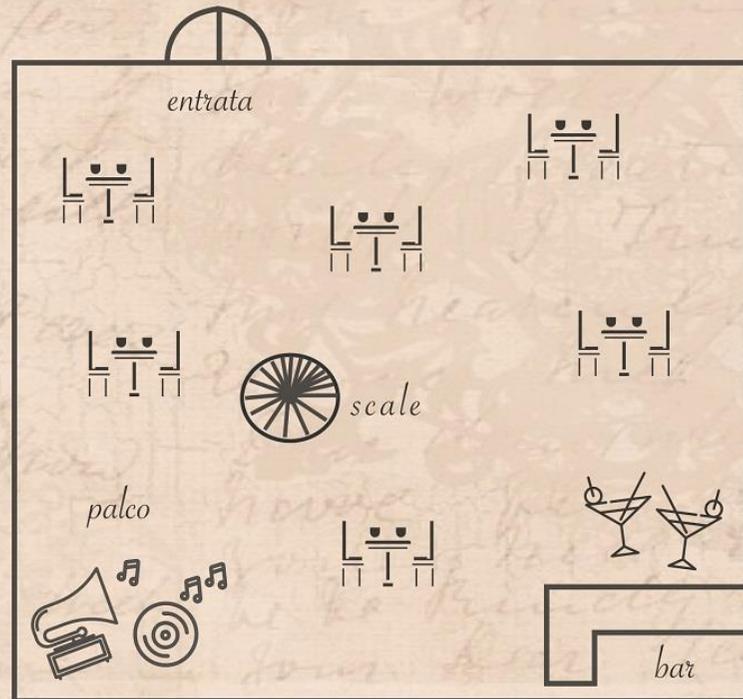
Per dare il via alle indagini, vorrei pregare tutti gli astanti di presentarsi. Per ora non sono ammesse domande. Inizio io: il mio nome è Elisabeth Fitz...

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

The Flying Flapper

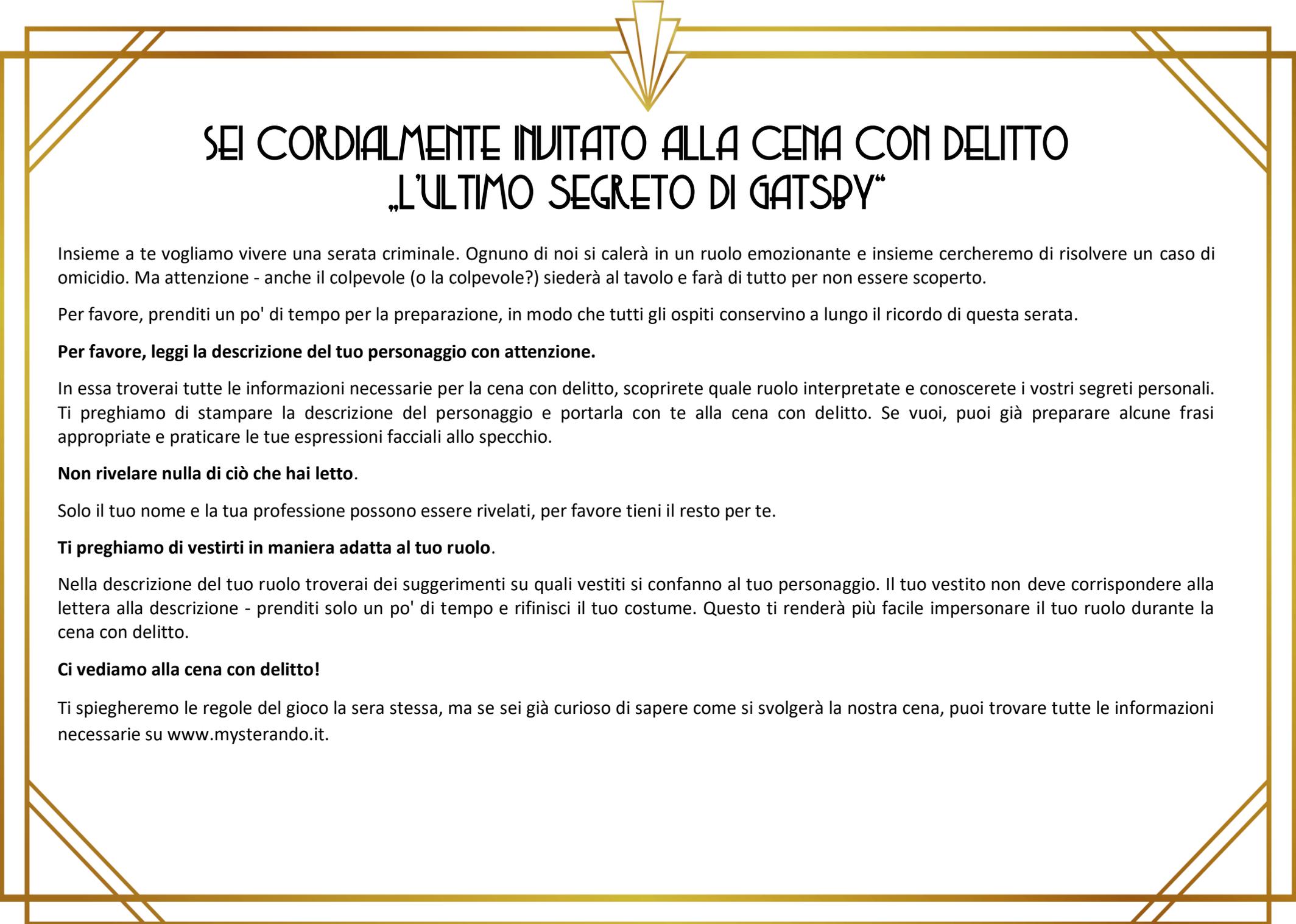


secondo piano



primo piano





SEI CORDIALMENTE INVITATO ALLA CENA CON DELITTO „L'ULTIMO SEGRETO DI GATSBY“

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.

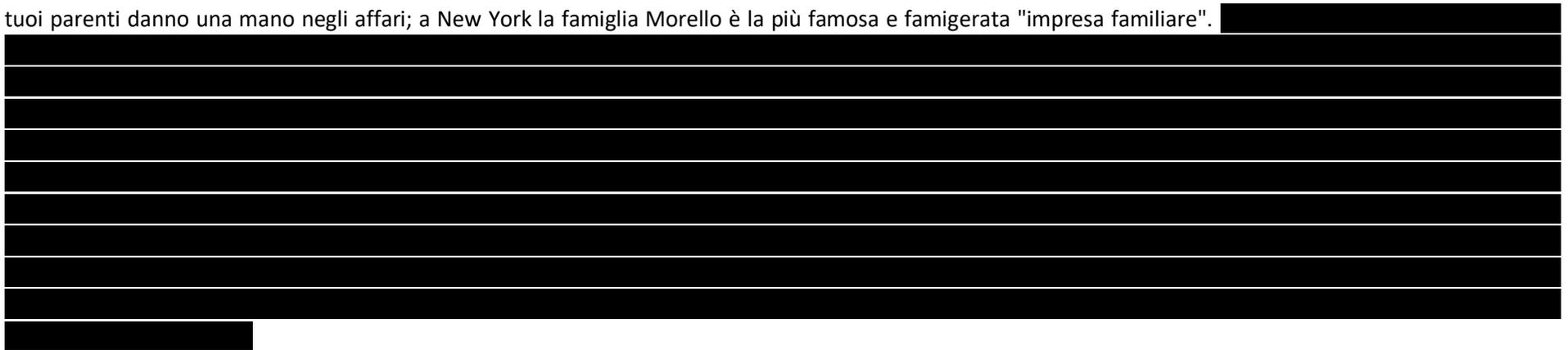


COSA È SUCCESSO?

È il 16 maggio 1925 nel cuore di New York. L'economia è in pieno boom, le automobili e i cinema stanno conquistando la città, i party si susseguono uno dopo l'altro. Mentre le notti si protraggono sempre più a lungo, le acconciature e le gonne delle donne si fanno sempre più corte. Come ogni sabato sera, si balla e ci si scatena al Flying Flapper, il leggendario locale underground di New York. Un'altra notte inebriante con ospiti smaglianti, musica jazz vivace e alcol a volontà si conclude. Il proibizionismo, che ha vietato la produzione e la vendita di alcol da cinque anni, non rovina il divertimento a nessuno qui. La polizia non si preoccupa della vita notturna, il capo della polizia e il proprietario del club sono più soci in affari che nemici. Dopo che gli ultimi ospiti hanno lasciato il club alle due, un urlo acuto risuona sulla pista da ballo vuota. Il proprietario del "Flying Flapper", Frank Fitz, è stato trovato morto e coperto di sangue dai suoi dipendenti...

DESCRIZIONE DEL PERSONAGGIO ANTONIO MORELLO (55)

Da uomo d'affari pieno di risorse, tu hai intuito rapidamente il potenziale che l'avvento del proibizionismo porta con sé. La proibizione dell'alcool moltiplica i tuoi margini di profitto e ti fa fare soldi a palate. Chi ha voglia di vivere non si fa fermare da una legge. Tantomeno degli scaltri uomini d'affari italiani. Tutti i tuoi parenti danno una mano negli affari; a New York la famiglia Morello è la più famosa e famigerata "impresa familiare".



SUGGERIMENTI PER IL TRAVESTIMENTO

Un abito gessato, un grosso sigaro e un fazzoletto da taschino rosso sono i tuoi marchi di fabbrica. [REDACTED]

COME GIOCARE

[REDACTED]

COSA SAI SULLE ALTRE PERSONE?

Frank Fitz (33): [REDACTED]

Zarina Fitz (29): [REDACTED]

Elisabeth Fitz (35): [REDACTED]

Daniel (Danny) Jackson (36): [REDACTED]

Gabrielle (Gabby) Jackson (28): [REDACTED]

Joseph (Joey) Massino (34) [REDACTED]

Mary Louise Harris (24): [REDACTED]

Nathan Rodgers (28): [REDACTED]

L'ispettore Simon Ticket (41): [REDACTED]

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

