Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

La décision finale

Une fois la dernière énigme résolue (J), vous vous retrouverez face à une décision à prendre.

Si vous faites le bon choix, votre enquête s'achèvera sur un succès.

Lorsque vous en recevrez l'instruction, retournez toutes vos cartes Réputation restantes et disposez les dans l'ordre numérique.

Laissez un espace pour chaque carte manquante. Les cartes devraient vous donner une intuition de la bonne décision à prendre. Plus vous aurez perdu de cartes Réputation, plus l'intuition sera faible.

Ayez confiance en votre intuition et faites le bon choix ! Saisissez-vous de la carte correspondant à votre décision finale, et lisez la fin de l'histoire pour savoir comment l'enquête s'achève.

Ce crime doit être résolu.
C'est à vous.

HELSINKI

Mise en place

1. **Séparez les différents types de cartes en quatre piles, mais ne les mélangez pas et ne modifiez pas leur ordre. De la carte Départ à la carte 30 vous trouverez les cartes Indice, les cartes 1 à 17 sont les cartes Réputation, enfin, les cartes A à H sont les Dossier d'Enquête et les cartes Piste.**
2. **Disposez les quatre piles ainsi que les illustrations de la scène de crime sur la table. Une des illustrations se trouve sur un plateau séparé et une se trouve dans le couvercle de la boîte de jeu.**
3. **Assurez-vous d'avoir un stylo et du papier afin de pouvoir prendre des notes.**
4. **Choisissez l'un des joueurs et remettez-lui le Dossier d'Enquête. Il peut maintenant lire la première partie de l'histoire.**

Comment ça fonctionne ?

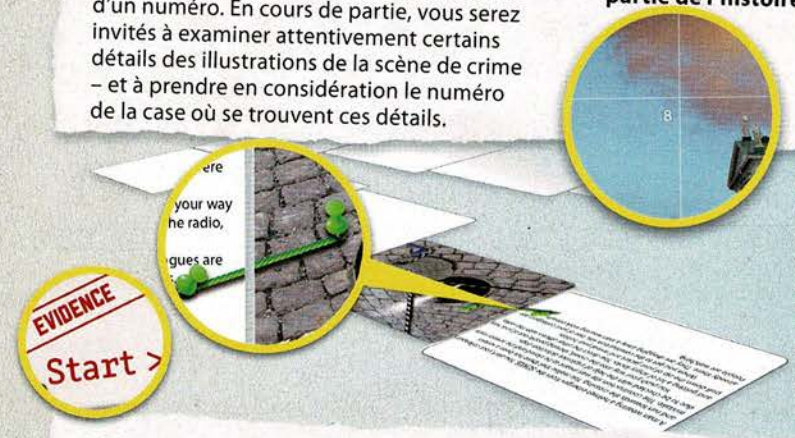
L'histoire contenue dans le jeu vous transporte sur une scène de crime et vous donne une idée de ce dans quoi vous mettez les pieds. Écoutez attentivement, les détails de l'histoire sont importants.

Les illustrations de la scène de crime sont divisées en plusieurs cases, chacune dotée d'un numéro. En cours de partie, vous serez invités à examiner attentivement certains détails des illustrations de la scène de crime – et à prendre en considération le numéro de la case où se trouvent ces détails.

Ces numéros vous inviteront à consulter certaines cartes Indice, qui à leur tour pourraient bien vous faire regarder de plus près certains autres détails des illustrations de la Scène de Crime. Cherchez les mots surlignés sur les cartes et résolvez les énigmes – elles vous conduiront à votre prochain défi.

Pour commencer, lisez la 1e partie de l'histoire.

Écoutez attentivement, car les détails de l'histoire sont importants.



Collectez des cartes Indice à votre tour. Connectées par des ficelles rouges, vertes, bleues et jaunes, elles forment votre TABLEAU DES INDICES.

Placez toujours les cartes de façon horizontale sur le Tableau des Indices.

C'est parti...

Une fois que vous aurez lu la 1e partie de l'histoire, saisissez-vous de la carte Indice **Départ. Il s'agit de la première carte sur votre Tableau des Indices, et c'est aussi là que votre enquête commence.**

Retournez la carte, lisez le texte et repérez les mots surlignés. Cherchez maintenant l'objet décrit sur les illustrations de la scène de crime.

Vous le voyez ? Prenez la carte Indice correspondant au numéro de la cellule dans laquelle vous avez trouvé l'objet. Assurez-vous d'avoir pris la bonne carte en reliant les ficelles colorées au dos de la première carte Indice à celles de la carte que vous venez de prendre, mais ne tournez aucune des cartes. Si les ficelles correspondent, il est maintenant temps de résoudre la première énigme.

Si les ficelles ne correspondent pas, reposez la carte, vérifiez l'illustration de la scène de crime et essayez de trouver une autre carte Indice.

Pour en savoir plus sur les actions à effectuer, consultez la rubrique « Résoudre les énigmes ».

Cartes supplémentaires

Il y a des ficelles noires et blanches sur la face puzzle de votre carte Indice ? **Cela signifie que vous devez en trouver d'autres.**

Le nombre de ficelles noires et blanches vous indique le nombre de cartes qu'il vous reste à trouver afin de résoudre cette énigme. L'image sur la carte Indice initiale vous donne un indice sur ce que vous cherchez. Soyez logiques et suivez votre instinct – sur la scène de crime, qu'est ce qui pourrait être en lien avec l'image de la carte ?

Assurez-vous d'avoir trouvé la bonne carte en reliant les ficelles noires et blanches au dos de la première carte Indice à celles de la carte que vous venez de trouver.

Si elles ne correspondent pas, ou que les numéros de case vous demandent de chercher des cartes Indice que vous avez déjà utilisées, vérifiez de nouveau ce que vous devez chercher.

Si vous voyez ce symbole sur la carte Indice □+□, vous n'avez pas besoin d'en trouver d'autres. Vous avez seulement à additionner les numéros des cases que la carte vous demande d'examiner.

Une fois l'énigme résolue, mettez les cartes Indice de côté – elles ne restent pas sur le Tableau des Indices.

Le nombre de ficelles noires et blanches vous indique le nombre de cartes qu'il vous reste à trouver afin de résoudre cette énigme.

Cette série de chiffres vous renvoie à l'histoire que vous avez lue au début dans le livre d'histoires et sur les cartes Indice (qui contiennent des extraits de l'histoire), et vous indique un paragraphe, une ligne et un mot.

Résoudre les énigmes

Vous avez trouvé les bonnes cartes Indice, il est maintenant temps de résoudre l'énigme.

Certaines énigmes seront plus difficiles que d'autres, il est donc bon de les examiner sous différentes perspectives. Cependant, gardez bien à l'esprit que **la solution à chacune des énigmes est une série de chiffres !**

Lorsque vous estimez avoir trouvé la bonne réponse, consultez la carte Dossier d'Enquête dont la lettre correspond à celle de votre carte Indice. Si la réponse que vous avez trouvée se trouve parmi les options (A-D) présentées sur la carte Dossier d'Enquête, vous pouvez passer à l'étape suivante. Sur la carte, à côté de la réponse, vous trouverez une série de chiffres (ressemblant à ceci : xx-xx-xx).

Cette série de chiffres vous renvoie à l'histoire que vous avez lue au début dans le livre d'histoires, ainsi que sur les cartes Indice (qui contiennent des extraits de l'histoire) , et vous indique un paragraphe, une ligne et un mot.

Le mot que vous trouverez par ce biais vous guidera dans la recherche du prochain indice ou numéro sur une des illustrations de la scène de crime. Même si le mot que vous trouvez dans le texte fait référence à plusieurs objets (ex : drapeaux), vous devrez peut-être trouver qu'un seul objet sur les illustrations (ex : un *drapeau*).

Par exemple : 15 – 5 – 3 signifie que vous devez consulter le 15e paragraphe, la 5e ligne de ce paragraphe et le 3e mot sur cette ligne.

Prenez la carte qui correspond à l'objet ou au numéro que vous avez trouvé dans l'histoire après l'énigme précédente et voyez où elle vous mène.

Si le mot que vous trouvez n'est pas un nom commun – plus précisément un objet, votre réponse à l'énigme est fausse. Retournez à l'énigme et essayez de la résoudre à nouveau.

Si le mot ainsi trouvé est bien un objet, prenez la carte Indice correspondante et voyez où elle vous mène.

Si vous êtes coincés

Si par aventure vous vous retrouviez coincés sur une énigme, vous pouvez consulter la **carte Piste** correspondante (A-H). Toutefois, cette action fait perdre une **carte Réputation**, donc mettez une carte Réputation de côté. La carte Piste contient un indice supplémentaire qui devrait vous aider à résoudre l'énigme.

Notez votre réponse finale à l'énigme. Il est parfois bon d'additionner les nombres ainsi trouvés afin de vérifier si la somme obtenue est une option visible sur la carte Dossier d'Enquête.

Si le mot que vous trouvez dans le texte d'histoire n'est pas un objet ou numéro, vérifiez que vous avez consulté le bon paragraphe, la bonne ligne et le bon mot. Si le mot trouvé n'est toujours pas le bon, vous vous êtes trompés. Cette erreur vous coûte une **carte Réputation**.

Revenez en arrière et essayez de trouver votre erreur. Vous savez que la bonne solution est l'une des options proposées sur la carte Dossier d'Enquête. Essayez de trouver la bonne.

Vous ne trouvez pas la solution ?

CONSULTEZ LA RUBRIQUE « SI VOUS ÊTES COINCÉS ».

Il y a des ficelles noires et blanches sur la face puzzle de votre carte Indice ?

CONSULTEZ LA RUBRIQUE « CARTES SUPPLÉMENTAIRES ».

Vous ne trouvez pas la solution ?

CONSULTEZ LA RUBRIQUE « SI VOUS ÊTES COINCÉS ».

Vous avez résolu la dernière énigme ?

CONSULTEZ LA RUBRIQUE « LA DECISION FINALE ».

NOTEZ BIEN ! Une deuxième illustration de la scène se trouve à l'intérieur !

Vous en aurez besoin dans votre enquête