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 que vous avez résolu toutes les énigmes, un choix s'offre à vous.

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

Lorsque vous y êtes invité, retournez toutes vos cartes Réputation restantes et classez-les par numéro.

Laissez un espace vide pour chaque carte manquante. Ces cartes expriment une intuition qui vous aidera à faire le bon choix quant à votre dernière action. 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 de jouer.

58923

Mise en place

Séparez les cartes en quatre paquets, **mais ne les mélangez pas et ne changez pas leur ordre.** Les cartes Indice vont de Départ à 32, les cartes Réputation de 1 à 13, les cartes Dossier d'enquête et les cartes Piste de A à I.

Disposez les quatre paquets et l'image de la scène du crime sur la table.

1. **Assurez-vous d'avoir un stylo et du papier à portée de main pour prendre des notes.**
2. **Choisissez une personne qui lira la première partie de l'histoire et remettez-lui le Dossier d'enquête.**

Comment ça fonctionne ?

L'histoire incluse dans le jeu vous place sur la scène du crime et vous donne une idée de ce qui vous attend. Écoutez attentivement, car les détails de l'histoire apparaîtront plus tard.

L'image de la scène de crime est divisée par une grille, avec un numéro dans chaque case. Pendant la partie, vous êtes guidé pour rechercher des détails dans l'image de la scène de crime - et pour prendre en compte le numéro des cases dans lesquelles ils se trouvent.

Ces numéros vous guident vers certaines cartes Indice, qui peuvent à leur tour vous aider à rechercher d'autres éléments sur l'image de la scène de crime. Cherchez les mots soulignés sur les cartes et résolvez les énigmes, qui vous mèneront à votre prochaine tâche.

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

Écoutez attentivement, car les détails de l'histoire reviendront plus tard.

Placez les cartes Indice que vous avez trouvées face visible sur la table. Reliées par des connecteurs de différentes couleurs, elles forment votre Tableau des Indices.

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

Commençons...

Une fois que vous avez lu la première partie de l'histoire dans le livret, prenez la carte Indice marquée **Départ. C'est la première carte de votre Tableau des Indices et c'est là que votre travail commence.**

Retournez la carte. Lisez l'extrait de texte et trouvez le mot souligné. Cherchez maintenant l'objet correspondant dans l'image de la scène de crime.

Vous le voyez ? Prenez la carte Indice qui correspond au numéro de la case dans laquelle se trouve l'objet. Assurez-vous que vous avez la bonne carte en faisant correspondre les connecteurs de la nouvelle carte avec le recto de la carte Indice marquée « Départ » - mais ne retournez aucune des cartes pour les faire correspondre. Les connecteurs correspondent lorsqu'ils sont de la même taille et de la même couleur, et que les lignes qui les traversent s'emboîtent parfaitement.

Si les connecteurs correspondent, il est temps de résoudre la première énigme.

Si les connecteurs ne correspondent pas, remettez la carte en place et retournez sur l'image de la scène du crime pour essayer de trouver une autre carte Indice.

Pour en savoir plus sur ce qu'il faut faire, consultez la rubrique « Résoudre les énigmes ».

Cartes supplémentaires

Y a-t-il un connecteur noir sur le côté énigme de la carte Indice ?
Dans ce cas, vous devez chercher d'autres cartes Indice.

Quel numéro pouvez-vous voir à côté du connecteur noir ? C'est le nombre de cartes supplémentaires que vous devez trouver pour résoudre l'énigme. L'image de la carte Indice originale vous donne un indice sur ce que vous recherchez. Réfléchissez de façon logique et suivez votre instinct : qu'est-ce qui, dans l'image de la scène de crime, pourrait être relié à l'image de la carte ?

Si vous trouvez un connecteur noir sur une carte Indice sur laquelle est imprimée une partie de l'histoire, il s'agit toujours **du mot souligné** sur la carte !

Vérifiez que vous avez trouvé les bonnes cartes en faisant correspondre les connecteurs noirs des cartes supplémentaires avec le connecteur de la carte Indice.

S'ils ne correspondent pas, ou si les chiffres de la grille vous indiquent de trouver des cartes Indice qui ont déjà été utilisées, vérifiez à nouveau ce que vous cherchez.

Si vous voyez ce symbole sur la carte Indice □+□, vous n'avez pas besoin de trouver d'autres cartes Indice. Il suffit d'additionner les nombres dans les cases que les cartes vous indiquent de chercher.

Une fois que vous avez résolu l'énigme, mettez les cartes Indice supplémentaires de côté - elles ne restent pas sur le Tableau des Indices.

Certaines énigmes nécessitent des cartes supplémentaires pour être résolues. S'il y a un connecteur noir sur le côté énigme des cartes, vous devez chercher des cartes Indices supplémentaires.

Le nombre sur le connecteur vous indique le nombre de cartes Indice supplémentaires dont vous avez besoin.

Les nombres figurant sur une carte Dossier d'enquête vous indiquent de revenir à l'histoire que vous avez déjà lue, et de rechercher un paragraphe, une ligne et un mot.

Résoudre les énigmes

Vous avez trouvé la bonne carte Indice - il est maintenant temps de résoudre l'énigme.

Certaines énigmes sont plus difficiles que d'autres, alors abordez-les sous différents angles. N'oubliez pas que **la solution de chaque énigme est une série de chiffres !**

Lorsque vous pensez avoir trouvé la bonne réponse, écrivez-la et vérifiez la carte Dossier d'enquête dont la lettre correspond à celle de la carte Indice. Si votre solution figure parmi les options (A-D) de la carte Dossier d'enquête, vous pouvez passer à l'étape suivante.

À côté de la réponse sur la carte, vous trouverez une série de chiffres (comme ceci : xx-xx-xx). Ils vous indiquent de revenir à l'histoire que vous avez lue dans le livre d'histoires, et de chercher un paragraphe, une ligne et un mot numérotés.

Le mot ou le numéro que vous trouvez dans le texte vous guide vers l'objet ou le numéro suivant que vous devez chercher dans l'image de la scène de crime. Même si le mot que vous avez trouvé dans le texte peut faire référence à plusieurs objets (par exemple, des drapeaux), il se peut que vous deviez trouver un seul élément dans l'image (par exemple, un drapeau).

Par exemple : 15 - 5 - 3 signifie le 15e paragraphe, la 5e ligne de ce paragraphe et le 3e mot de cette ligne.

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

Si le mot que vous avez trouvé dans l'histoire n'est pas un objet ou un chiffre, vous avez trouvé une mauvaise réponse à l'énigme. Retournez à l'énigme et essayez de la résoudre à nouveau.

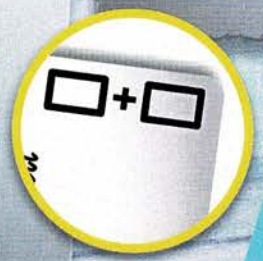
Si vous êtes coincé

Si vous vous rendez compte que vous êtes bloqué sur une énigme, vous pouvez consulter la **carte Piste** pour cette énigme (A-I), mais vous perdez une **carte Réputation** pour l'avoir utilisée, donc mettez la première carte Réputation de la pile de côté. La carte Piste contient une piste qui vous aide à comprendre ce qu'il faut faire pour résoudre cette énigme. Si vous N'avez PAS utilisé la piste, vous pouvez replacer la **carte Réputation** sur le dessus de la pile.

Si le mot que vous trouvez dans l'histoire n'est pas un objet ou un chiffre quelconque, vérifiez à nouveau le paragraphe, la ligne et le mot. Si le mot est toujours faux, vous avez mal résolu l'énigme. Pour cette erreur, vous perdez une carte Réputation.

Revenez en arrière et voyez où vous avez pu vous tromper. Vous savez que la solution correcte doit être l'une des options de la carte Dossier d'enquête. Essayez de trouver laquelle c'est.

Pour connaître les solutions de toutes les énigmes du jeu, rendez-vous sur CrimeScene.net.



Y a-t-il un connecteur noir sur le côté énigme de la carte Indice ?

CONSULTEZ LA RUBRIQUE « CARTES SUPPLÉMENTAIRES ».

VOUS NE SAVEZ PAS QUOI FAIRE ?

CONSULTEZ LA RUBRIQUE « SI VOUS ÊTES COINCÉ ».

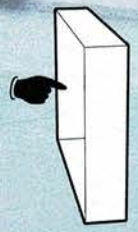
Avez-vous résolu la dernière énigme ?

CONSULTEZ LA RUBRIQUE « LA DÉCISION FINALE ».

Vous ne savez pas quoi faire ?

CONSULTEZ LA RUBRIQUE « SI VOUS ÊTES COINCÉ ».

NOTEZ !

Gardez le dossier et le couvercle de la boîte à portée de main.

Vous en aurez besoin pendant l'enquête.