

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 9000 jeux de société.

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

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Meurtre résolu pendant la manche	1	2	3	4	5	6	7
Score	7	6	5	4	3	2	1

Le gagnant

L'équipe gagnante sera celle qui aura réuni le plus de points à la fin du nombre convenu de manches.

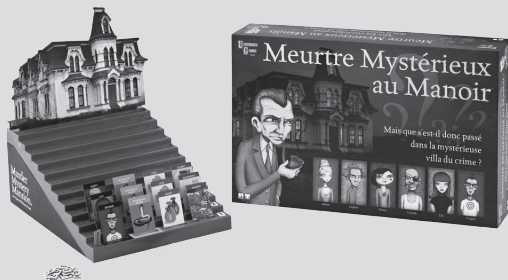
Trouvez la clé du mystère en cliquant sur

www.meurtremysterieuxaumanoir.eu et gagnez des prix passionnants.

Envoyez des e-cartes déjantées à vos amis, faites connaissance avec tous les suspects et participez à des concours sur lesquels plane un mystère !

Les suspects, mobiles et autres lieux du crime, maintenant, ça vous connaissez et vous brûlez d'envie de vous lancer dans une enquête qui vous fera dresser les cheveux sur la tête ?

Le grand jeu de plateau Meurtre Mystérieux au Manoir vous tend les bras ! Un manoir 3D, encore plus de cartes-indices grand format et une règle du jeu un peu plus compliquée... et d'autant plus passionnante. Chiche ?...



Newsletter

Pour vous tenir au courant de toute l'actualité University Games, inscrivez-vous à notre Newsletter ! Envoyez un courrier électronique à newsletter@ug.nl ou cliquez sur www.universitygames.fr.

© 2011 University Games Corporation, 2030 Harrison Street, San Francisco, CA 94110, USA.
All Rights Reserved.

University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), Pays-Bas. info@ug.nl

Meurtre Mystérieux au Manoir™

Le jeu classique « meurtre et mystère » !
Qui ? Pourquoi ? Où ? Et comment ?

Contenu

- Manoir
- Plateau de jeu (aimanté)
- 104 Cartes-indices (aimantées) - 32 x Suspect (8 x 4)
- 24 x Lieu du crime (8 x 3)
- 24 x Mobile (8 x 3)
- 24 x Méthode (8 x 3)
- 18 Jetons numérotés (aimantés)

But du jeu

Trouvez la solution du meurtre en combinant judicieusement les quatre éléments : Suspect, Lieu du crime, Mobile et Méthode.

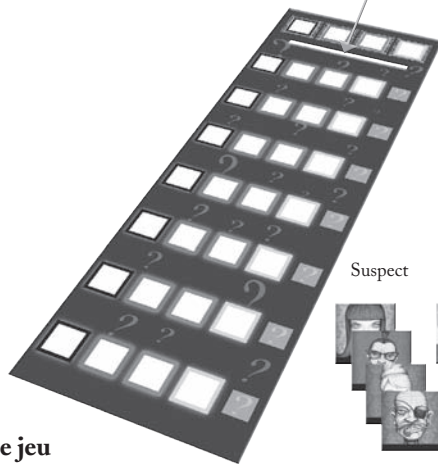
Préparation du jeu

- Ouvrez le plateau de jeu. Placez ensuite le manoir dans la fente qui se trouve en haut du plateau de jeu (dessin 1).
- Formez deux équipes. L'équipe A crée une scène de crime et l'équipe B essaye de découvrir l'assassin.
- Triez les cartes-indices en quatre catégories : Suspect, Lieu du crime, Mobile et Méthode. Selon la catégorie, il y a trois (Lieu du crime, Mobile, Méthode) ou quatre (Suspect) cartes, (dessin 2).
- Placez le plateau du jeu de manière que seule l'une des équipes puisse voir l'arrière de la villa et y placer les cartes-indices choisies.
- Tous les joueurs conviennent à l'avance du nombre de manches à jouer (voir paragraphe « Gagnant »)

On pourra par exemple établir le score au bout de trois manches.



dessin 1



dessin 2



Le jeu

- L'équipe A s'installe derrière le manoir, l'équipe B prend place devant le manoir.
- L'équipe A crée une scène de crime en choisissant une carte-indice de chaque catégorie : un Suspect, un Lieu du crime, un Mobile et une Méthode. Elle place ces cartes-indices dans les cases prévues à cet effet derrière le manoir : l'équipe B ne peut donc pas voir la combinaison choisie.
- L'équipe B essaye de résoudre le meurtre en devinant la mise en scène imaginée par l'équipe A. Pour ce faire, elle choisit aussi une carte-indice de chaque catégorie. Elle place alors les quatre cartes-indices choisies sur la rangée inférieure du plateau de jeu en respectant la couleur de chaque catégorie : case noire pour la carte-indice du Suspect, case rose pour la carte-indice du Lieu du crime, etc. De même, les cartes-indices choisies pendant la seconde manche seront posées sur la deuxième marche, etc.

- Après chaque manche, l'équipe A indique le nombre de cartes-indices correspondant à la bonne réponse. Mais elle se garde bien d'indiquer les catégories qui ont été devinées correctement ! Chaque fois que l'équipe B choisit une série de cartes-indices, l'équipe A vérifie le nombre de cartes correspondant à la bonne réponse : elle pose alors un jeton numéroté à l'endroit prévu à cet effet sur le plateau du jeu. Si par exemple l'équipe B a choisi correctement l'une des quatre cartes-indices, l'équipe A placera le jeton numéro 1 sur la droite du plateau de jeu.
- À partir des indications de l'équipe A, l'équipe B essaye de résoudre le meurtre en modifiant le scénario à chaque essai. À chaque tour de table, les jetons numérotés indiquent le nombre de catégories correctement devinées. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'équipe B ait résolu le meurtre.
- Dès que l'équipe B aura résolu le meurtre, et donc trouvé la bonne combinaison de cartes-indices, le score sera établi et les équipes A et B intervertiront leurs rôles.

Conseil

Essayez de ne changer qu'une seule catégorie par manche. Cela vous permettra d'éliminer plus rapidement certaines possibilités. Agissez logiquement et essayez de résoudre le meurtre en un minimum de manches.

Attention

Si une équipe n'a pas encore résolu l'énigme au bout de 7 manches, la partie est terminée et l'équipe ne marquera pas de points.

Score

Pendant chaque manche, seule l'équipe qui essaye de résoudre le meurtre pourra marquer des points. Le nombre de points attribué, dépendra du nombre de manches au bout desquelles l'équipe sera parvenue à résoudre l'énigme. Moins il lui faudra d'essais, plus elle marquera de points. Le score sera calculé suivant le tableau ci-dessous.