

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





*Manhattan. Dans un appartement vide, un homme est retrouvé, torturé à mort.  
Vous venez de sortir de l'école de Police, c'est votre première affaire !  
Du coup, vous allez tout tenter pour épater votre hiérarchie en résolvant cette affaire,  
sans bavure, et sans trop dépenser les crédits de la Police.*

**Votre but :** résoudre une affaire pour le moins épineuse.

Au cours de votre enquête, vous trouverez des photos de la scène de crime, les dossiers de police des suspects, des informations obtenues par la vidéosurveillance, etc.

Chacune à son tour, les équipes se déplacent dans tout New York pour collecter des indices.

En se concertant, elles tenteront de découvrir le nom de la victime, l'heure du crime, le mobile, le coupable...

Ambiance et surprises garanties !

Le jeu est prévu pour 4 à 16 joueurs. Les participants disposent d'un plateau de jeu où ils doivent faire évoluer des pions. Le chemin est représenté par des lignes de métro, chaque arrêt permet d'arriver sur un lieu, une adresse, où se trouve peut-être un indice.

Chaque indice permettra d'avancer dans l'enquête, pour enfin la résoudre.



## 1. CONSTITUTION DES ÉQUIPES

Il y a 2 à 4 équipes concurrentes, chacune étant représentée par une couleur.

## 2. BUT DU JEU

Résolvez l'affaire du meurtre qui a eu lieu dans un appartement à l'angle de Houston Street et de la 2<sup>nd</sup> Avenue. Ce lieu est volontairement hors du plateau de jeu car la police scientifique a déjà observé la scène de crime. Vous allez découvrir dans votre dossier l'identité des suspects dans cette affaire. Nous sommes samedi. Le crime a eu lieu la veille, soit vendredi.

Le but du jeu est donc de mener l'enquête et de pouvoir répondre aux questions suivantes :

- Quel est le nom de la victime ?
- Quel est le nom de l'assassin ?
- Quel est le mobile du crime ?
- Quelle est l'arme du crime ?
- Quelle est l'heure du crime ? (À 10 minutes près)
- Qui sont les éventuels complices ?

## 3. MISE EN PLACE DU JEU

Disposez le plateau au milieu de la table. Chaque équipe choisit un pion et reçoit un dossier de départ au nom de son équipe. Les dossiers de départ comprennent un livret d'enquête, un stylo (que vous fournirez) et les fiches des six suspects. Chaque équipe pose son pion sur la case « Départ », en bas du plateau de jeu. Il convient de garder toutes les autres enveloppes à portée de main pour le bon déroulement du jeu.



#### 4. TOURS DE JEU

Les équipes jouent chacune à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. L'équipe qui commencera à jouer est celle de la dernière personne à avoir été accusée de meurtre (si aucun des joueurs n'est concerné (sic), à vous de décider de l'équipe qui commence à jouer).

À votre tour, vous pouvez vous déplacer sans limites. Chaque case de déplacement est décomptée sur votre ticket de métro (vous cochez une pastille sur la carte de métro de votre équipe pour chaque station de métro que vous rencontrerez sur votre route) ; attention, plus vous vous déplacerez et plus vous risquez le malus de transport. Les pions ne se déplacent qu'en métro. Ils ne peuvent pas utiliser les rues ou avenues pour se déplacer. Un pion ne peut pas s'arrêter au même endroit qu'un autre pion. On peut passer « au-dessus » d'un autre pion mais pas s'arrêter sur la même case. On ne peut pas rester au même endroit, il est obligatoire de bouger. Il n'est bien sûr pas obligatoire de suivre l'ordre alphabétique !

Quand un pion est déplacé, l'équipe doit noter le nombre d'arrêts de métro utilisés. Pour cela, cochez les cases sur le ticket de métro. Le point A est une station (59<sup>th</sup> St), tout comme les points D, F, G, H...

Au début, les pions partent de la case « Départ » et arrivent par la ligne orange.

Remarque : à New York, les rues sont toutes orientées est-ouest et les avenues nord-sud.

#### 5. ARRIVÉE SUR UNE CASE « ENQUÊTE »

Les cases « hexagones jaunes à lettre noire » vous donnent accès à des indices ou à des éléments d'enquête. Ouvrez l'enveloppe correspondante et suivez les instructions. Prenez des notes car vous devrez remettre le contenu dans l'enveloppe pour les autres équipes !

Attention, au moment où vous prenez connaissance des informations, votre équipe seule doit pouvoir lire ou écouter ! Ne donnez pas l'avantage aux autres équipes sans le vouloir !

Si vous retournez en cours de jeu sur la case « Départ », vous pouvez consulter à nouveau une enveloppe déjà consultée. Ne trichez pas ! Dans les autres cas, il n'est pas permis de relire ce que vous avez déjà lu !

#### 6. FIN DU JEU

Au début de son tour, une équipe peut déclarer avoir résolu l'affaire. À ce moment-là, chaque équipe écrit sur sa fiche d'enquête ce qu'elle suppose être la bonne réponse :

- Quel est le nom de la victime ?
- Quel est le nom de l'assassin ?
- Quel est le mobile du crime ?
- Quelle est l'arme du crime ?
- Quelle est l'heure du crime ? (À 10 minutes près)
- Qui sont les éventuels complices ?

Comptez également le nombre d'arrêts de métro pendant le jeu pour chaque équipe. Ensuite, ouvrez l'enveloppe « Solution » et comparez avec les informations de chaque équipe.

**Le score est calculé comme ceci :**

- Chaque réponse exacte sur la fiche d'enquête : + 4 points.
- Chaque réponse fautive sur la fiche d'enquête : - 2 points.
- Chaque absence de réponse : 0 point.

**Ajouter le bonus/malus de transport :**

- L'équipe qui a le moins utilisé le métro : bonus + 4 points.
- L'équipe qui a le plus utilisé le métro : malus - 3 points.
- L'équipe qui déclenche la fin du jeu : bonus + 1 point.

L'équipe qui a le plus de points a gagné !

