

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**

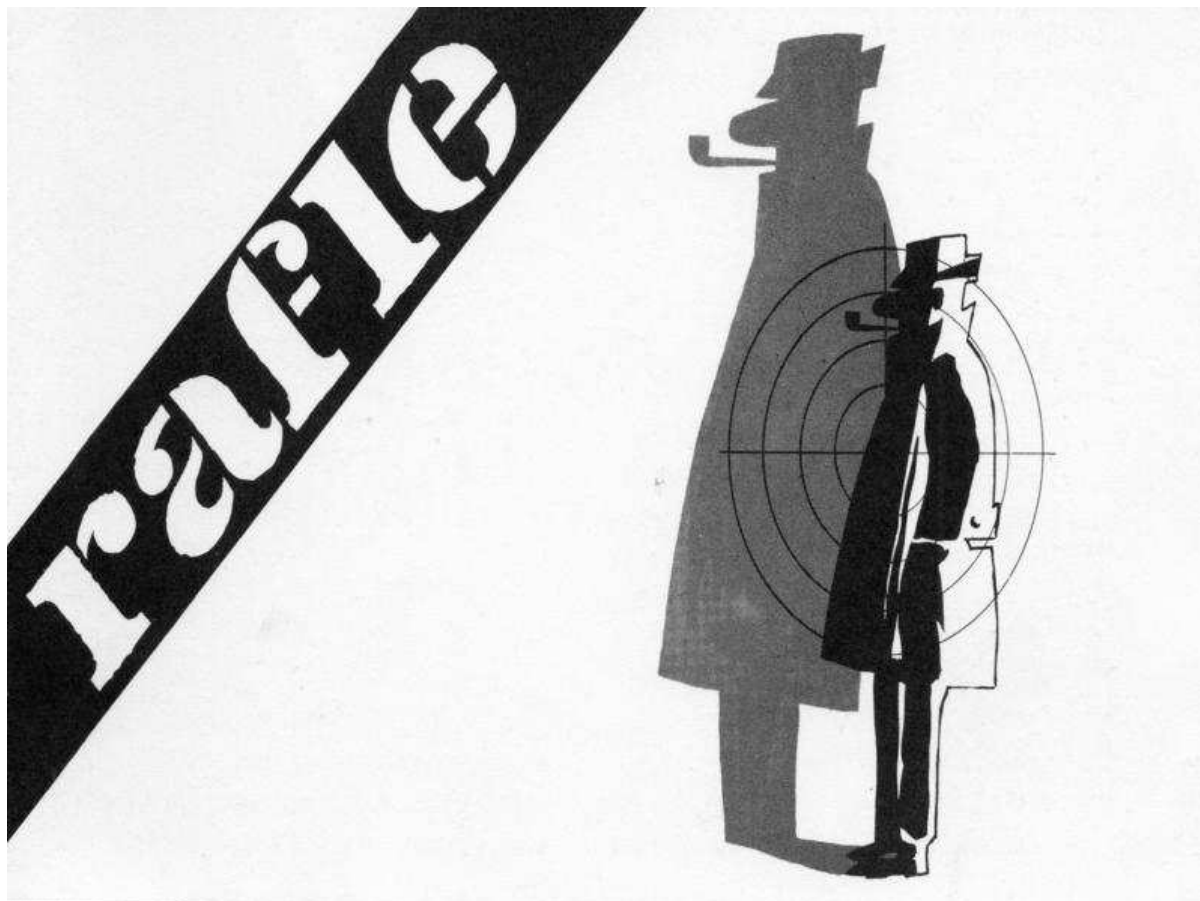
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Le témoin du meurtre est interrogé par les policiers qui cherchent à identifier le coupable. A tour de rôle, chacun des joueurs sera le témoin ; les autres joueurs (les policiers) le questionnent l'un après l'autre.

PREPARATION DU JEU

LE JEU DE 32 CARTES est posé en pile au milieu de la table, faces cachées.

LES POLICIERS prennent chacun un paquet de 16 « fiches-suspects » de couleur différente.

LE TEMOIN choisit secrètement un assassin parmi les 16 suspects (par exemple : le légionnaire, ou la brune, ou le gangster...) : les policiers devront tenter de découvrir l'identité de cet assassin par déductions successives.

REGLES DU JEU

La partie se joue en plusieurs manches. Le joueur assis à la gauche du premier témoin sera le témoin de la seconde manche, et ainsi de suite. Peu importe qui sera le premier témoin, puisque tous les joueurs seront témoins plusieurs fois au cours de la partie.

Le policier placé à gauche du témoin prend la première carte de la pile ; s'il s'agit d'une carte-énigme sans inscriptions, il perd son tour et la pose devant lui. Si, au contraire, il s'agit d'une carte-suspect : « signalement », « mobile » ou « indice », il la présente au témoin (sans la faire voir aux autres joueurs) et l'interroge. Sa question sera toujours posée de la même façon : « Ce signalement (ou : cet indice, ou encore : ce mobile) a-t-il un rapport avec l'assassin ? »

Lorsque le témoin lui a répondu, le policier pose la carte devant lui, toujours face cachée. C'est alors à son voisin de gauche d'interroger le témoin, etc.

ROLE DU TEMOIN :

Le témoin ne peut répondre à la question posée que par **oui** (si l'assassin qu'il a choisi avant le début de la manche est inscrit sur la carte qui lui est présentée) ou par **non** (si l'assassin n'y figure pas). Il a aussi le droit de dire, une seule fois par manche, à chacun des policiers : **Je ne sais pas**.

ROLE DES POLICIERS :

— La réponse du témoin est **oui** : le policier qui a posé la question **ne garde en main** que les fiches-suspects **sur lesquelles figurent les noms inscrits sur la carte** montrée au témoin.

— La réponse est **non** : le policier **ne garde que les fiches-suspects où ne figurent pas les noms inscrits sur cette carte**.

GAIN DE LA MANCHE

Le premier joueur qui croit avoir trouvé l'assassin s'écrie : « C'est le jockey ! » (ou la blonde, ou le navigateur...). Il a gagné la manche si le témoin confirme que tel est bien l'assassin. Sinon, il est éliminé et le jeu continue jusqu'à ce qu'un autre joueur ait désigné l'assassin choisi par le témoin.

GAIN DE LA PARTIE

A la fin de chaque manche, le témoin inscrit sur une feuille de papier, sous le nom du gagnant, le nombre de cartes restant dans la pile. Le premier joueur à dépasser le total de 100 a gagné la partie.

Exemple :

Le policier montre au témoin une carte-signallement « cheveux blonds » :

— La réponse est **oui** : le policier ne gardera en main que les fiches des suspects à cheveux blonds. Il éliminera donc tous les suspects ayant une chevelure d'une autre couleur, ainsi que ceux dont la couleur des cheveux n'est pas connue ;

— La réponse est **non** : le policier élimine les fiches des suspects à cheveux blonds.

— Si le policier tire une carte-énigme, ou si le témoin lui répond « je ne sais pas », il doit évidemment garder toutes les fiches-suspects qu'il a en main.

Ainsi, petit à petit, le filet se resserre et le nombre de fiches-suspects de chacun des policiers diminue jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une seule dans la main du vainqueur : celle de l'assassin.

Exemple :

	Jean	Caroline	Patrick	Alain
Cartes	20	22	9	21
restantes	16	15	19	13
à la fin	11	14	16	
de chaque	8	21	10	
manche :		20		
		11		
TOTAL ..	55	103	54	34

Caroline a gagné la partie en 16 manches

On peut aussi convenir de jouer en 50 ou en 200 points.

Ce jeu est destiné à développer la mémoire, la concentration et l'esprit de méthode. Nous répondrons volontiers à toutes questions ou toutes demandes de précisions, accompagnées d'une enveloppe timbrée et adressées aux :

EDITIONS EDMOND DUJARDIN - 33 - ARCACHON (France)