

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)



Bonjour à tous ! Je suis Sherlock, l'un des plus grands détectives privés au monde. J'ai une vie remplie d'aventures et j'ai élucidé, grâce à mon flair et à une certaine dose de chance, de nombreuses et mystérieuses enquêtes qui semblaient insolubles au premier abord. Je suis entré dans la légende, mais je suis persuadé que vous deviendrez vous aussi un excellent détective si vous faites preuve d'un bon sens de l'observation et d'une forte volonté ! Qu'attendez-vous pour vous tester ? Allez, commençons par l'une des mes premières enquêtes, comme la fois où...

**Contenu de la boîte :** plateau de jeu, 6 pions personnages, 6 pions meubles, 7 supports blancs, 7 supports jaunes, 1 carnet de détective, des autocollants, 1 dé.



## RÈGLE DU JEU

### But du jeu

Quelqu'un a commis un terrible vol ! Relève le défi de Sherlock Dog et mène l'enquête pour démasquer le coupable et découvrir quand le vol a été commis et où est caché le butin ! À toi de résoudre cette énigme pour gagner la partie !

### Assemblage

Sors chaque pièce du jeu de son emballage.

**Supports blancs :** applique l'autocollant avec les menottes sous l'un des 7 supports blancs et les autocollants sur lesquels figure une horloge sous 5 supports blancs. Le septième support blanc reste sans autocollant.

**Supports jaunes :** applique les autocollants jaunes avec les différents types de sacs (sac à dos, banane, besace, sac à main, attaché-case) sous 5 supports jaunes. Les deux supports restants sont sans autocollant.

### Préparation

1. Mets le support blanc sans autocollant et celui avec les menottes de côté, puis mélange les 5 autres supports blancs. Prends-en un au hasard, sans regarder, et place-le au centre du plateau de jeu. Ce support indique l'heure à laquelle le vol a été commis ! Mélange à présent les 6 supports blancs restants et place un pion personnage sur chacun d'eux. Place ensuite chaque personnage sur la case du plateau de jeu qui lui correspond. Le pion personnage dont le support a les menottes est le coupable mais, bien sûr, tu ne dois pas regarder !

2. Mets les deux supports jaunes sans autocollants de côté. Mélange les 5 autres supports jaunes. Prends-en un au hasard, sans regarder, et place-le au centre du plateau de jeu. Ce support indique le sac dans lequel le voleur a caché son butin !

3. Mélange à présent les six supports jaunes restants et place un pion meuble sur chacun d'eux. Place les pions meubles à proximité de la pièce où ils sont représentés sur le plateau de jeu. Chaque joueur prend une feuille du carnet de détective et un crayon (non fourni). Prends soin de bien plier ta feuille de papier en deux pour ne pas montrer tes notes aux autres joueurs !

### Comment jouer

Lance le dé pour définir le premier joueur. Celui qui fait le plus grand nombre joue en premier, puis passe son tour au joueur situé à sa gauche.

**Lorsque c'est ton tour :** recueille les indices sous les supports blancs et jaunes puis note-les sur ta feuille de détective. À chaque tour, lance le dé.

**Si tu tombes sur une face jaune :** regarde en secret sous l'un des pions meubles, puis passe ton tour.

**Si tu tombes sur une face blanche :** regarde en secret sous l'un des pions personnages, puis passe ton tour.

**Si tu tombes sur un chiffre :** déplace l'un des pions personnages le long des empreintes du nombre de cases indiqué par le dé. Attention, tu ne peux pas revenir sur ta case de départ !

**Si tu tombes sur une case jaune,** regarde en secret l'indice sous le pion meuble de la pièce où tu te trouves, puis passe ton tour.

**Si tu tombes sur une case blanche,** regarde en secret sous le pion personnage que tu viens de déplacer, puis passe ton tour.

**Si tu tombes sur une empreinte,** tu ne peux découvrir aucun indice et tu dois passer ton tour.

### Indice sac et heure

Lorsque tu découvres un indice sac ou heure sous un support, note-le sur ta feuille de détective. Note également chaque pion personnage ou pion meuble que tu as soulevé pour bien t'y retrouver durant la partie. Lorsque tu es sûr de savoir le sac et l'horloge qui manquent, note-le sur ta feuille : ce sont les preuves définitives !

### Le coupable

Lorsque tu découvres les menottes sous un pion personnage, note-le sur ta feuille de détective. Tu viens de démasquer le coupable !

### Le gagnant

Dès que tu sais – ou crois savoir – la solution, tu peux formuler une accusation à la fin de ton tour. Tu peux dire par exemple « Sir Pent a commis le vol à 14h00 et a caché le butin dans le sac à dos ». Ensuite, regarde en secret sous les 2 supports au centre du plateau de jeu et sous le pion personnage que tu accuses. Si les 3 accusations que tu as formulées sont vraies, tu as gagné la partie ! Si l'une d'entre elles est fautive, tu es éliminé ! Ne dévoile surtout pas la solution, car les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que le mystère soit élucidé, ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

Pour faire une nouvelle partie, retire les pions personnages et les pions meubles de leurs supports et mélange-les de nouveau ! Le mystère recommence à chaque partie ! Mais attention : ceux qui tentent de regarder sous les supports sans en avoir eu l'autorisation sont immédiatement éliminés.