

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



SLASH ER

LE JEU
D'ENQUÊTE

A blue-gloved hand is shown in a firm grip, holding a knife. The blade of the knife is the central focus, featuring a detailed illustration of a man's face with wide, staring eyes and a grimacing mouth. The man's face is rendered in a style reminiscent of comic book art, with a halftone dot pattern on the right side of his face. The knife is positioned diagonally, with the tip pointing towards the bottom left. The background is a vibrant red, and the overall composition is dynamic and intense.

BM
ANDY
& NICOLAS LOZZI

RÈGLES DU JEU

SLASHER

LE JEU D'ENQUÊTE

BY ANDY

IL ÉTAIT UNE FOIS À SOUTHPORT-SUR-MARNE...

La petite ville paisible de Southport-sur-Marne est en émoi : le tueur en série a récidivé ! Les habitants se croyaient tranquilles depuis 20 ans, et pourtant... Chacun se souvient du réveillon de l'an 2000, rebaptisé le Réveillon Sanguinaire : un mystérieux assassin avait commis quatre meurtres la même nuit. Les corps du Maire Jean Charpentier, du vétérinaire Kress Waven, de la journaliste locale Maria Bavo et de Toby le chien, avaient été retrouvés au petit matin du 1^{er} janvier, disposés en spectacle avec un poulet surgelé pour faire la cinquième branche. On a dénombré sur les corps atrocement mutilés un total de 141 blessures à l'arme blanche, ce qu'un numérologue local a assuré « ne pas être un hasard »,

« puisque cela correspond aux trois premières décimales de pi ».

Ce 1^{er} janvier 2022, l'histoire semble se répéter : un nouveau meurtre a été commis. Sidney Bianca, brillante étudiante en sociologie, ancienne élève du lycée local, aimée de toutes et tous, aussi douce que belle, dévouée auprès des plus âgés et bénévole à la Croix Rouge, a été empalée à la porte de ses toilettes avec un parapluie. Un pentacle a été tracé avec son sang dans la baignoire. La police pense à un suicide, mais votre petit groupe composé d'amis et connaissances de Sidney voit la chose autrement : pour vous, ce n'est que le début d'une nouvelle série de crimes, en lien avec le Réveillon Sanguinaire. Seriez-vous les prochains sur la liste ?

APPRENDRE À JOUER EN 5 MINUTES CHRONO

Hey, vous voulez vous lancer dans la partie dans moins de 5 minutes tout en ayant compris toutes les règles ? Voici le topo en deux pages, mais on vous conseille quand même de lire la notice entièrement, pour comprendre toutes les règles et en découvrir un peu plus sur les personnages et le contexte du jeu.

MISE EN PLACE

- D'abord, dépliez le poster et posez-le comme un plateau de jeu. Déchaussez évidemment les pions. Ça va vous vous en sortez ?
- Ensuite, chacun choisit un personnage parmi les 6 disponibles et prend le pion et la carte correspondants. Si vous êtes plus de 6, tant pis pour vous. Sur la carte, vous trouvez un résumé des caractéristiques de votre personnage, et pour en savoir plus sur lui, reportez-vous à la notice ci-après.
- Posez quelque part le deck **Rebondissement** (15 cartes en tout), mais selon le nombre de joueurs, vous ne gardez pas toutes les cartes. Voir liste ci-dessous :
- **2 joueurs >>> 15 tours de jeu >>> cartes à conserver : toutes**
- **3 joueurs >>> 10 tours de jeu >>> cartes à conserver : jours 1, 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 14, 15**
- **4 joueurs >>> 8 tours de jeu >>> cartes à conserver : jours 1, 2, 4, 6, 10, 11, 14, 15**
- **5 joueurs >>> 6 tours de jeu >>> cartes à conserver : jours 1, 4, 8, 11, 12, 15**
- **6 joueurs >>> 5 tours de jeu >>> cartes à conserver : jours 1, 7, 11, 12, 15**
- Posez aussi les cartes des lieux (*Police, Bibliothèque...*), que vous ne mélangez pas, aux emplacements prévus autour du poster. Voilà, vous êtes presque prêts. Attention ! Dans le paquet de cartes, il y a deux cartes avec la mention «Objet secret» au dos, mettez-les de côté sans les regarder, elles vous serviront plus tard. Si vous les consultez alors que vous n'y êtes pas encore autorisés, on le saura (et le serial killer aussi), faites gaffe !

COMMENT JOUER ?

- Le but du jeu est de découvrir l'identité de l'assassin de Sidney Bianca grâce aux indices disséminés dans les decks des différents lieux.
- En début de tour, vous commencez par retourner la carte **Rebondissement** correspondante (exemple : tour 1, jour 1), et vous en appliquez les effets.
- Chaque joueur choisit alors un lieu à visiter et y place son pion personnage. Il choisit une carte du deck (*en début de partie ce sera au hasard, puis... de moins en moins*), et il l'étudie pour en tirer un maximum d'infos intéressantes. À noter que les joueurs peuvent choisir la carte qu'ils veulent découvrir, ils ne sont pas obligés de piocher les cartes d'un deck dans l'ordre.

Exemple : envoyez un de vos personnages sur le Lieu du crime, piochez la carte nommée « Dernières photos Instagram de Sidney », et interprétez toutes les infos qu'elle peut contenir.

- **Un point important** : vous n'avez pas le droit de vous montrer ou de vous lire vos cartes entre joueurs : **vous devez communiquer**, expliquer ce que vous avez compris et en débattre pour savoir si ce sont des infos importantes ou non.
- Au début de chaque tour, on vous conseille de vous mettre d'accord pour vous répartir les lieux à visiter, de piocher chacun votre carte, de l'étudier de près, puis de débriefer collectivement pour recouper tout ce que vous avez appris.
- Faites ça à chaque tour, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte **Rebondissement** disponible. À ce moment, stoppez la partie, même s'il reste des cartes dans les decks, ouvrez l'enveloppe **Résolution** et répondez aux questions pour savoir si vous êtes des enquêteurs médiocres ou des Sherlock en puissance.
- Remarquez que certaines cartes comportent un logo **Objet secret** : si vous en regroupez 3 de la même forme, cela vous donne le droit de découvrir un des 4 Objets secrets qui vous donneront des indices décisifs.

IMPORTANT !



Disponible sur un des papiers pliés dans la boîte de jeu.



Disponible via les deux cartes «Objet secret» à la fin du paquet.



Disponible dans l'enveloppe dédiée.



Disponible via le QR code au dos de ce livret.

BON JEU ! REPORTEZ-VOUS À LA NOTICE POUR PLUS DE DÉTAILS.

PERSONNAGES À INCARNER PAR LES JOUEURS



BRANDON ET BRENDA (Amis de Sidney Bianca, la victime) : Voici le couple le plus mythique jamais formé au lycée Jean Charpentier. Roi et Reine du bal à 16 ans, fiancés à 17, ils sont beaux, dynamiques et sont aujourd'hui étudiants dans la même école de commerce avec les mêmes options pour ne jamais avoir à se quitter.

Note : cette carte se joue à deux, mais les joueurs possèdent chacun leur pion, et n'ont pas davantage le droit de communiquer autrement qu'à l'oral, comme les autres joueurs.



BOULBY LOUMIS (Ami de Sidney Bianca, la victime) : Voici le timide de la bande, aussi transparent qu'une bouteille d'Evian, il a été tête de turc pendant toute son enfance et vit aujourd'hui de son chômage.



FRÉDÉRIQUE ELM (Amie de Sidney Bianca, la victime) : Voici la sportive extrême de la bande, bourrue et qui n'a pas sa langue dans sa poche, elle, elle aime quand c'est franc du collier, c'est la rigolade, faut se détendre bordel.



CAROLINE AUBAL (Amie de Sidney Bianca, la victime) : Voici la nerd et hackeuse professionnelle du groupe, capable de vous dégouter ce que vous voulez sur le dark web, et de bloquer vos comptes en banque à distance.



JASON DOUZE (Ami de Sidney Bianca, la victime) : Voici l'intello du groupe, qui a accumulé plus de capital culturel que Bourdieu ne l'aurait jugé possible en terme de reproduction sociale.

AUTRES PERSONNAGES ET HABITANTS DE SOUTHPORT-SUR-MARNE



SIDNEY BIANCA : gentille étudiante de Southport-sur-Marne (et votre amie), assassinée le 31 décembre 2021 dans des circonstances douteuses. Vous enquêtez pour retrouver son tueur.



MARIA BAVO : journaliste vedette du *Southport News* dans les années 90, assassinée le 31 décembre 1999 chez elle.

PERSONNAGES À INCARNER PAR LES JOUEURS



BRANDON ET BRENDA (Amis de Sidney Bianca, la victime) : Voici le couple le plus mythique jamais formé au lycée Jean Charpentier. Roi et Reine du bal à 16 ans, fiancés à 17, ils sont beaux, dynamiques et sont aujourd'hui étudiants dans la même école de commerce avec les mêmes options pour ne jamais avoir à se quitter.

Note : cette carte se joue à deux, mais les joueurs possèdent chacun leur pion, et n'ont pas davantage le droit de communiquer autrement qu'à l'oral, comme les autres joueurs.



BOULBY LOUMIS (Ami de Sidney Bianca, la victime) : Voici le timide de la bande, aussi transparent qu'une bouteille d'Evian, il a été tête de turc pendant toute son enfance et vit aujourd'hui de son chômage.



FREDÉRIQUE ELM (Amie de Sidney Bianca, la victime) : Voici la sportive extrême de la bande, bourrue et qui n'a pas sa langue dans sa poche, elle, elle aime quand c'est franc du collier, c'est la rigolade, faut se détendre bordel.



CAROLINE AUBAL (Amie de Sidney Bianca, la victime) : Voici la nerd et hackeuse professionnelle du groupe, capable de vous dégotter ce que vous voulez sur le dark web, et de bloquer vos comptes en banque à distance.



JASON DOUZE (Ami de Sidney Bianca, la victime) : Voici l'intello du groupe, qui a accumulé plus de capital culturel que Bourdieu ne l'aurait jugé possible en terme de reproduction sociale.

AUTRES PERSONNAGES ET HABITANTS DE SOUTHPORT-SUR-MARNE



SIDNEY BIANCA : gentille étudiante de Southport-sur-Marne (et votre amie), assassinée le 31 décembre 2021 dans des circonstances douteuses. Vous enquêtez pour retrouver son tueur.



MARIA BAVO : journaliste vedette du *Southport News* dans les années 90, assassinée le 31 décembre 1999 chez elle.



JEAN CHARPENTIER : Maire de Southport-sur-Marne dans les années 90, décédé en 1999, la ville lui rend hommage en donnant son nom au lycée.



KRESS WAVEN : vétérinaire de la ville, décédé en 1999, il fréquentait, dans les années 90, ses camarades de lycée Diva Cronenbourg, Zob Rombie, Jacques Tourneur, Georgette Romera, mais également les parents de votre bande d'amis.



ZOB ROMBIE : bibliothécaire actuel de Southport-sur-Marne, il a vécu toute sa vie dans cette petite bourgade et fréquente toujours ses amis de lycée, Diva Cronenbourg, Georgette Romera et Jacques Tourneur.



JACQUES TOURNEUR : shérif adjoint actuel de la Police de Southport-sur-Marne, il a accès aux documents en lien avec l'histoire du Réveillon Sanguinaire de 2000 et enquête sur la récente mort de votre amie.



DIVA CRONENBOURG : née à Southport-sur-Marne, elle a repris et dirige aujourd'hui le Bar-PMU familial, le *Papirazzo*. Commère en chef de la ville avec son amie Georgette Romera, elle n'est pas fâchée avec la boisson.



GEORGETTE ROMERA : actuelle gardienne (et commère) du gymnase de Southport, elle fréquentait le même lycée que ses camarades Zob Rombie, Kress Waven, Diva Cronenbourg dans les années 90.



KEVIN WONG : membre important de la fac de Southport et activiste notoire, Wong est capable de dégotter n'importe quelle information, il n'a qu'une devise : « *No questions asked.* »

RÈGLES DÉTAILLÉES

Chaque joueur choisit un personnage. Il prend la carte **Personnage** correspondante qui contient une petite description et la capacité spéciale du personnage. Cette carte reste personnelle, elle ne peut pas être lue par les autres joueurs. Néanmoins, une fois que tout le monde a découvert son personnage, il peut le présenter en quelques mots aux autres joueurs et indiquer sa capacité spéciale.

On déploie le poster, qui représente la ville de Southport-sur-Marne, avec 6 lieux à visiter : à côté de chaque lieu, on place le deck de 8 cartes correspondant. Chaque tour, les joueurs choisissent un lieu à visiter et placent leur jeton **Personnage** sur le lieu correspondant. Ils piochent une carte du deck de ce lieu – au début, ce sera au hasard, mais plus vous progresserez dans l'intrigue, plus vous affinerez vos choix. Chacun découvre sa carte dans son coin, puis tout le monde discute pour débriefer ses découvertes.

Si un joueur désire utiliser sa capacité spéciale, il doit l'annoncer clairement et jouer l'effet tout de suite (la capacité spéciale est toujours valable une seule fois par partie).

COMMUNICATION

En aucun cas on ne peut faire lire les cartes découvertes aux autres joueurs : on ne peut parler de sa découverte qu'en l'expliquant oralement.

Chaque joueur peut conserver les cartes piochées par ses soins pour les relire, et demander aux autres de réexpliquer ou de réitérer une information si on ne s'en souvient plus. Il est bien sûr recommandé de prendre des notes.

Chaque deck (*un par lieu*) contient 8 cartes. Les joueurs pourront les piocher au hasard ou en étant guidés par des informations glanées ailleurs, ce qui permettra de différencier les cartes utiles, qui vont donner des renseignements décisifs, des cartes anecdotiques, qui contiennent peu ou pas d'indices.

REBONDISSEMENTS

Le jeu se joue en un certain nombre de tours en fonction du nombre de joueurs, cf la liste en page 3.

Au début de chaque tour (*et dès le premier tour*), avant même de choisir quels lieux vous voulez explorer, vous devez retourner une carte du deck **Rebondissement**, dont les cartes sont numérotées de 1 à 15. Les rebondissements vont faire progresser l'intrigue, orienter vers certains lieux, ou parfois interdire certaines actions ou certains lieux. En fonction du nombre de joueurs, on ne conserve qu'un nombre de cartes correspondant au nombre de tours de jeu, et seulement certains numéros (cf liste page 3). Veillez à jouer ces numéros dans l'ordre croissant, du plus petit au plus grand.

Lorsque la dernière carte **Rebondissement** est retournée, on sait que c'est le dernier tour de jeu avant le dénouement.

LIEUX




Souvenez-vous que deux jetons **Personnage** ne peuvent jamais se trouver sur le même lieu, à l'exception de la capacité spéciale de Brandon & Brenda.

- **LIEU DU CRIME** (*maison de Sidney Bianca*) : On y trouve 8 cartes *Lieu du crime* qui nous en disent davantage sur la victime, ses secrets, ses habitudes.
- **COMMISSARIAT** : Le shérif adjoint Jacques Tourneur est le seul membre des forces de l'ordre à accorder quelque peu de crédit à votre théorie du retour du tueur. On y trouve 8 cartes *Police* qui donnent des précisions sur les circonstances du meurtre de l'an 2000.
- **BIBLIOTHÈQUE** : Le bibliothécaire Zob Rombie vous donne accès à ses rayons, aux archives et à une sélection d'ouvrages sur la criminalité, grâce aux 8 cartes *Bibliothèque*.
- **GYMNASÉ** : Si vous échappez à la vigilance de la gardienne Georgette Romera, vous pourrez accéder aux 8 cartes *Vestiaire* et à leur lot de ragots, rumeurs et bruits de couloirs.
- **CAMPUS** : L'activiste Kevin Wong peut vous connecter aux réseaux alternatifs pour déguster les informations les plus sensibles et transgressives. Les 8 cartes *Campus* vous renverront aux meilleures cartes des autres lieux.
- **BISTROT** : La tenancière du bistrot Diva Cronembourg est une vraie commère. Elle vous propose des photos compromettantes sur chacun des personnages du jeu, prises le jour du 31 décembre, sur les 8 cartes *Bistrot*.

OBJETS SECRETS

Si vous parvenez à repérer les cartes les plus importantes de chaque deck, vous trouverez sur certaines d'entre elles le symbole **Objet secret**. Si vous parvenez à associer trois cartes « **Objet secret** » d'un même deck, vous aurez le droit de découvrir l'objet secret correspondant, qui vous donnera des indices décisifs pour résoudre le mystère et répondre à toutes les questions de l'enveloppe **Résolution**.

À noter qu'il n'est pas nécessaire qu'un seul joueur regroupe toutes les cartes **Objet**

secret d'un deck. Si un joueur possède une carte avec le logo  et qu'un autre joueur a les deux autres cartes , l'objet secret  est débloqué et l'ensemble des joueurs peut en prendre connaissance.

*Exemple : Le deck **Lieu du crime** contient des cartes portant le symbole **Objet secret triangulaire**. Chaque joueur l'annonce lorsqu'il découvre une telle carte. Au bout de trois cartes portant le symbole **Objet secret triangulaire**, vous avez le droit de découvrir ensemble l'objet secret correspondant : la feuille de journal qui porte le même symbole.*

FIN DU JEU

À la fin du jeu, les joueurs peuvent décacheter l'enveloppe **Résolution** et essayer tous ensemble de répondre aux 15 questions de fin de jeu – dont certaines rapportent plus de points que d'autres, à commencer par la question cruciale : « *Whodunit ?* ». Les réponses, inscrites à la fin de ce livret, sont révélées par chaque joueur à tour de rôle, et on marque le ou les points correspondants à une bonne réponse. Le résultat final est une note sur 20 qui donne votre niveau dans la partie. On trouve également une explication qui raconte de façon exhaustive le fin mot de l'histoire.

RÉSOLUTION

[The text in this section is extremely faint and illegible.]

LE JEU DE LA MORT