

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



SUSPECTS

CLAIRE HARPER ENTRE EN SCÈNE

AUTEUR : GUILLAUME MONTIAGE
ILLUSTRATEUR : ÉMILE DENIS
SCÉNARISTES : GUILLAUME MONTIAGE
SÉBASTIEN DUVERGER NÉDELLEC
PAUL HALTER



90'



1-6



10+

Dans SUSPECTS, les enquêteurs incarnent ensemble Claire Harper (voir « Qui est Claire Harper? », page 4) une jeune enquêtrice confrontée à d'intrigantes énigmes policières au cœur des années 30.

DANS CETTE BOÎTE DE SUSPECTS, VOUS TROUVEREZ 3 ENQUÊTES DE CLAIRE HARPER :

Ces trois enquêtes se suivent chronologiquement. Nous vous invitons donc à les jouer dans l'ordre.

CHAPITRE 1

MEURTRE AU MANOIR ALLISTER

de Guillaume Montiage



CONTENU

- 53 cartes Piste,
- 1 carte de couverture,
- Introduction avec questionnaire,
- Document A: Plan du manoir,
- Document B: Arbre généalogique,
- Enveloppe solution.

CHAPITRE 2

LA DERNIÈRE TIRADE

de Sébastien Duverger Nédellec



CONTENU

- 56 cartes Piste,
- 1 carte de couverture,
- Introduction avec questionnaire,
- Document A: Dépliant de la pièce,
- Document B: Plan du théâtre,
- Enveloppe solution.

CHAPITRE 3

LES AILES DE LA VENGEANCE

de Paul Halter



CONTENU

- 55 cartes Piste,
- 1 carte de couverture,
- Introduction avec questionnaire,
- Document A: Scène du crime,
- Document B: Plan de l'hôtel,
- Enveloppe solution.

INSTRUCTIONS :

MISE EN PLACE

Sortez de la boîte le paquet de cartes **Piste**, l'**introduction** et les deux **documents** de l'enquête que vous allez jouer.



Placez à portée de main les cartes **Piste** en une pioche.



Gardez à portée de main les deux **documents** de l'enquête. Vous n'en prendrez connaissance que lorsque vous y aurez été invité.



Prenez une feuille de papier et un stylo afin de noter vos raisonnements, vos conclusions, vos suspicions...



Laissez l'**enveloppe solution** dans la boîte. Vous ne l'ouvrirez qu'à la fin de l'enquête.



L'un des enquêteurs lit l'**introduction** à haute voix. Une fois cette lecture achevée, l'enquête peut commencer.

PRINCIPE GÉNÉRAL ET OBJECTIF

Dans une enquête de **SUSPECTS**, vous allez principalement lire des cartes **Piste** pour avancer dans l'intrigue à la manière d'un livre, discuter entre vous, raisonner et tirer des conclusions.

Commencez par lire l'**introduction**. À la fin de cette lecture, vous serez invité à prendre connaissance du **questionnaire**.

Votre objectif est de marquer le plus de points en répondant au **questionnaire**.

Plus vous répondrez « vite » (c'est-à-dire en ayant pioché et lu le moins de cartes **Piste** possible), plus vous marquerez de points.

DÉROULEMENT DE L'ENQUÊTE

Après avoir lu l'**introduction** et pris connaissance du **questionnaire**, l'enquête débute.

Vous serez amené à piocher des cartes **Piste** et à révéler les **documents**. Vous y trouverez divers types d'icônes correspondant aux différentes actions possibles, notamment :

INTERROGER QUELQU'UN

Exemple : piochez et lisez la **carte Piste 7** pour interroger la personne désignée.



SE RENDRE À UN LIEU

Exemple : piochez et lisez la **carte Piste 54** pour vous rendre au lieu désigné.



EXAMINER UN ÉLÉMENT

Exemple : piochez et lisez la **carte Piste 12** pour examiner l'élément désigné.



À chaque fois que vous rencontrerez l'une de ces icônes, vous pourrez effectuer l'action concernée.

⚠ IMPORTANT : vous êtes totalement libre d'effectuer les différentes actions dans l'ordre que vous souhaitez. Vous pouvez tout à fait commencer par interroger quelqu'un puis vous rendre à un lieu, puis vous rendre à un autre lieu avant de revenir interroger le suspect, etc.

Parfois, certaines instructions simples seront inscrites sur des cartes **Piste**. Il vous suffira de les suivre pour continuer l'enquête.

RÉPONDRE AU QUESTIONNAIRE

- À tout moment de l'enquête, vous pouvez répondre à une ou plusieurs des questions posées. Inscrivez votre réponse sur une feuille volante. Puis, dans le tableau de solutions, cochez la case correspondant au nombre de cartes **Piste** piochées (voir plus loin).

⚠ IMPORTANT : toutes les cartes **Piste** comptent. | Même la première.

- À tout moment de l'enquête, vous pouvez changer n'importe laquelle de vos réponses. Mais alors, vous devez cocher la case correspondant au nombre de cartes **Piste** piochées au moment de ce changement de réponse.

⚠ IMPORTANT : si à un moment de l'enquête, vous piochez une carte **Piste** qui vous indique d'en piochez une seconde, vous pouvez tout à fait piocher cette seconde carte **Piste** APRÈS avoir noté vos réponses.

⚙ VARIANTE : si les enquêteurs ne sont pas d'accord sur les réponses, ils peuvent répondre de manière individuelle et comparer leurs scores à la fin de l'enquête.

FIN DE L'ENQUÊTE

L'enquête se termine une fois qu'il ne reste plus aucune carte **Piste** à piocher.

À ce moment-là, et une fois que vous vous serez mis d'accord sur les réponses aux questions posées, vous pourrez déplier la solution, en prendre connaissance et effectuer le décompte de vos points. Il s'agira de vous auto-évaluer en toute objectivité.

Pour chaque question :

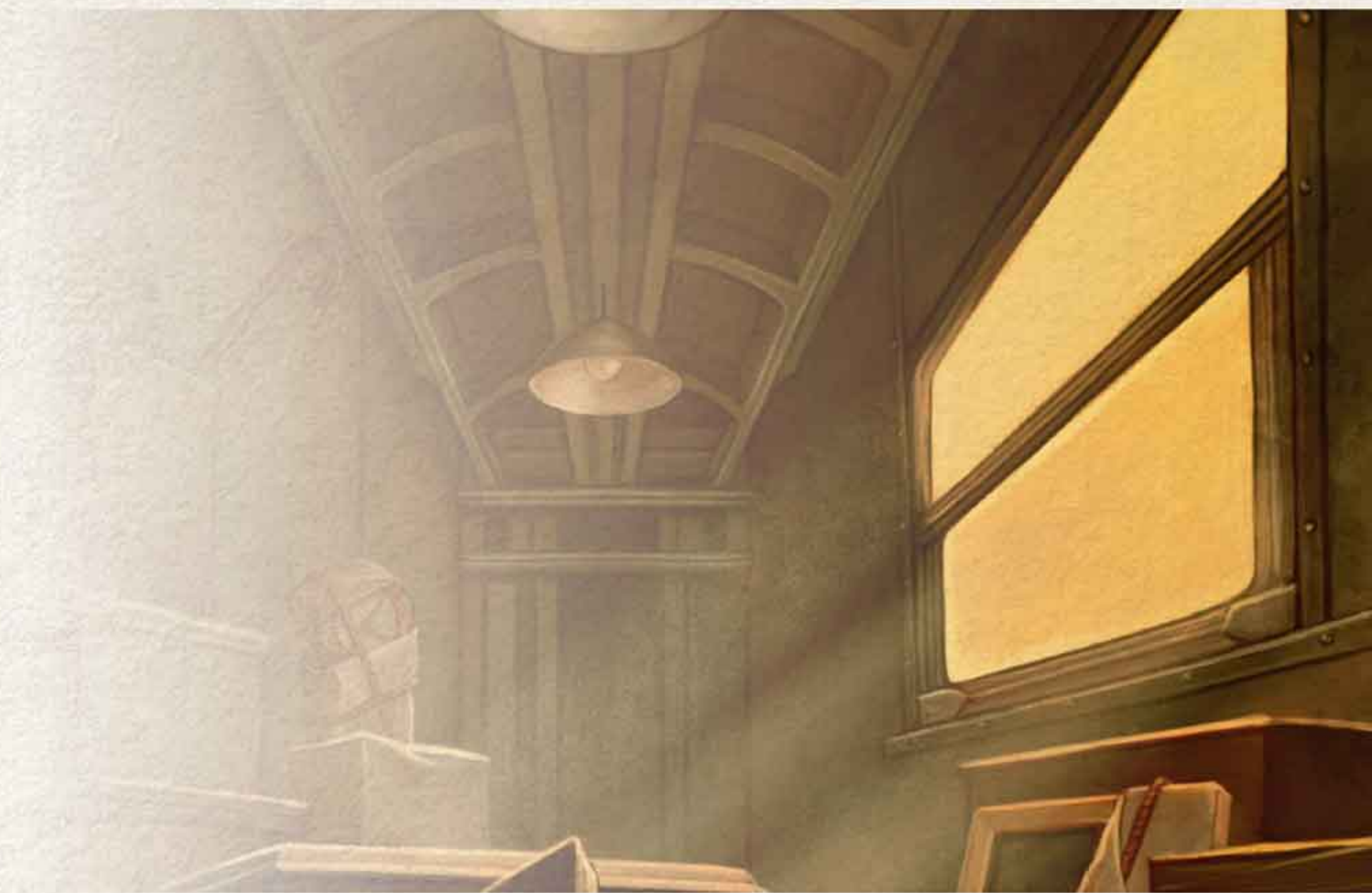
- si votre dernière réponse est correcte, marquez le nombre de points correspondant à la case cochée la plus à droite,
- si votre dernière réponse est fautive, vous ne marquez aucun point.

EXEMPLES DE DÉCOMPTÉ DE FIN DE PARTIE

Imaginons l'intrigue suivante: « *Le Docteur Lesombre a été assassiné par M^{lle} Fushia dans le garage avec une clé de 12.* » Le questionnaire de l'enquête prendrait la forme suivante:

Nombre de cartes Pistes piochées	1-30 cartes	31-45 cartes	46 cartes et plus	Réponse fautive
POINTS DE VICTOIRE	5	4	3	0
1. Qui est le meurtrier?	X			
2. Où le crime a-t-il eu lieu?	X		X	
3. Quelle est l'arme du crime?		X		X
SCORE TOTAL	5	+	0	+
			3	=
				8

- Votre réponse « *La coupable est M^{lle} Fushia* » est correcte. Vous avez répondu alors que vous avez pioché 30 cartes **Piste**. Vous marquez 5 points.
- Votre réponse « *Le crime s'est déroulé dans le garage* » est correcte. Après 30 cartes vous aviez répondu « *dans la cuisine* », mais vous avez changé d'avis après 46 cartes et inscrit la bonne réponse. Vous marquez 3 points.
- Votre réponse « *L'arme du crime est une moissonneuse-batteuse* » est fautive. Vous avez répondu après 45 cartes. Si la réponse avait été correcte vous auriez marqué 4 points, mais comme elle est incorrecte, vous marquez 0. **Votre score final: 5 + 3 = 8 points.**



PRÉCISIONS

- Dans la mesure où les scores dépendent de seuils (par exemple 5 points si le nombre de cartes retournées est entre 1 et 30), vous avez tout intérêt à attendre la dernière carte du seuil (en l'occurrence 30) pour faire une pause et discuter entre vous.
- Au début de la partie, nous vous conseillons de désigner un enquêteur qui sera chargé de noter au fur et à mesure le nombre de cartes **Piste** piochées. Cela rendra vos parties plus fluides et agréables.
- À partir du moment où vous piochez la première carte **Piste** du troisième seuil (46 cartes), il n'est plus nécessaire de compter les cartes **Piste**. Vous pouvez alors piocher au fur et à mesure le restant des cartes **Piste** dans le but d'infirmier ou de confirmer vos théories.

RÈGLES SPÉCIFIQUES

1. LIEN ENTRE DEUX CARTES

Afin d'effectuer un raisonnement, vous allez parfois devoir relier des informations situées sur deux cartes différentes.

Pour vérifier si deux éléments correspondent, les cartes doivent être accolées l'une à côté de l'autre, dans le bon sens (ne cherchez pas à retourner les cartes par exemple). Si un lien de même couleur unit les deux cartes accolées, cela signifie que vous pouvez en tirer une conclusion valable.

EXEMPLE : *en accolant la carte 22 à la carte 10, le lien vert relie parfaitement l'empreinte à Claire Harper. On conclut que les empreintes digitales retrouvées sur la théière, correspondent bien à celle de Claire Harper.*

10 **CLAIRE HARPER**
27 ANS

Son regard minutieux parcourt les pages avec une vivacité déconcertante. Elle lève ses grands yeux bleus de ses notes et dit d'une voix calme, mais laissant deviner une détermination à toute épreuve.

« Quand il s'agit d'un meurtre, il n'est jamais vain d'expliquer qui était la victime, la personnalité de la victime, la cause directe de la mort... Je suis jeune mais j'ai des meilleurs que j'ai pris : mes professeurs d'abord, mon père et... les maîtres de la littérature. »

22 **UNE EMPREINTE DIGITALE**

Retrouvée sur l'anse de la théière, dans laquelle flotte un thé sombre et parfumé. Posées à côté, quelques feuilles noires dans un luxueux sachet en tissu, brodé de lettres dorées « Authentic Darjeeling, Alubari tea estate, India ».

VERIFIER L'APPARTENANCE DE L'EMPREINTE EN ACCOLANT LES 2 CARTES

23 • L'interroger sur sa dernière enquête.
45 • L'interroger sur ses études.
37 • L'interroger sur son roman préféré.

2. DÉBLOCAGE DE CARTES

Certaines cartes ne sont accessibles que si plusieurs autres ont déjà été dévoilées. Les conditions du déblocage sont inscrites sur ces cartes.

EXEMPLE :

VOUS POUVEZ PIOCHER LA CARTE 10, SI VOUS AVEZ RÉVÉLÉ 3 SYMBOLES « THÉ ».

Bas de la carte 10

VOUS POUVEZ PIOCHER CETTE CARTE, SI VOUS AVEZ RÉVÉLÉ 3 SYMBOLES « THÉ ».

QUI EST CLAIRE HARPER ?

Née en 1910. Grande lectrice d'Agatha Christie devant l'éternel, voyageuse invétérée, plus british qu'un thé de 17 heures.

L'université d'Oxford l'a happée dès la mise en place des premiers quotas d'étudiantes en 1927. Marchant dans les pas de son père, elle en est ressortie avec la clé de son rêve : un diplôme en droit criminel.

Désormais, Claire Harper enquête, observe, déniche, et déjoue. Aucune énigme n'est assez retorse pour son astuce, aucune affaire assez complexe pour lui résister.

Claire Harper n'est pas qu'une détective. Elle est la meilleure.



LES CONSEILS DE CLAIRE

1. Dans **SUSPECTS**, vous devez faire preuve de déduction et de discernement. Il s'agit de confondre un meurtrier : vous fonder sur vos convictions ou votre simple intuition sera probablement insuffisant pour résoudre l'affaire.
2. Si vos théories ne sont pas étayées par des faits ou des indices tangibles, c'est qu'elles sont probablement fausses. Ne vous laissez pas trop porter par votre imagination au détriment des faits et de la logique. À l'inverse, un indice ne désigne pas automatiquement un coupable. Gardez l'esprit ouvert ! Ainsi, un personnage dont l'empreinte est la seule présente sur l'arme du crime, peut être légitimement soupçonné, mais il n'est pas forcément le coupable. Et si vous trouvez un tournevis, il est probable que ce soit l'outil qui a servi à dévisser un coffre, mais pas forcément. C'est l'ensemble des indices qui vous permettra d'avoir des certitudes.
3. Enfin, pour vous faciliter la tâche, sachez que si la question est posée de la manière suivante « Qui est le/la meurtrier (e) ? » c'est que coupable a agi seul. Si la question est « Qui est/sont le/les meurtrier (s) », c'est qu'il est possible qu'il y ait plusieurs complices (mais pas forcément).