

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



LES CINQ DERNIÈRES MINUTES

5 à 9 joueurs

Ce soir-là l'Inspecteur Bourrel dînait chez ses excellents amis Laroche. Il y avait quelques invités. Les convives étaient sympathiques, la chère délicate et la conversation allait bon train.

« C'est extraordinaire, Inspecteur, disait Mme Laroche, comme vous découvrez la clef des énigmes les plus compliquées. Ne pouvez-vous pas nous dire le secret de votre réussite ?

— Tout le talent, chère Madame, d'un bon détective se résume en deux mots : logique et observation »...

Et comme le dîner s'achevait, Bourrel proposa de faire dans la villa des Laroche une grande partie de cache-cache.

Chacun se cacha de son mieux, ce qui était facile, car la maison comportait de grandes armoires, de larges rideaux, où l'on pouvait disparaître entièrement. Bourrel, qui devait faire « le chat », était resté dans le vestibule, après s'être bandé les yeux, pour ne pas voir par quelle porte sortiraient les joueurs. Soudain Mme Laroche apparut, le visage bouleversé : « Ma bague... ma bague, a disparu », et en un instant tout le monde, alerté par le bruit, se retrouva dans le vestibule.

Bourrel connaissait bien la bague en question, une bague de famille, ornée d'une pierre magnifique. D'après les explications de Mme Laroche, elle avait retiré cette bague un moment avant et il ne faisait aucun doute qu'elle venait d'être volée par l'un des invités pendant la partie de cache-cache. A moins, fit remarquer Bourrel, mi-plaisant, mi-sérieux, que ce fût M. Laroche ou Mme Laroche elle-même qui l'ait fait disparaître, car elle était assurée pour une somme assez coquette.

On décida, pour ne pas alerter la police, que l'enquête serait menée par M. Laroche, en qualité de maître de maison. Bourrel, quant à lui, assura qu'il ne participerait pas à l'enquête, mais qu'il n'était pas coupable et qu'il en donnerait la preuve formelle, lorsque l'enquête serait finie.

Quand chacun eut été interrogé, l'un des joueurs, qui était plein de finesse, porta une accusation et en donna la preuve. Tout le monde était terriblement gêné, lorsque Bourrel, tout souriant, s'approcha d'une pendule, découvrit un papier qui se trouvait caché dessous et portait le nom du coupable.

« Comme vous l'avez deviné, tout ceci, dit-il, n'est qu'un jeu. J'avais demandé à l'accusé de cacher la bague un moment pour vous donner l'occasion de faire, vous aussi, une petite enquête policière, et illustrer de façon plaisante ce que je vous disais tout à l'heure. Logique et observation, telles sont les qualités majeures d'un bon détective. »

RÈGLE DU JEU

PRÉLIMINAIRES

1. On tire au sort le joueur qui sera l'Inspecteur Bourrel.

Pour cela on constitue un paquet de cartes comprenant autant de cartes que de joueurs et dont l'une est la carte de l'Inspecteur, puis l'on fait tirer une carte à chaque joueur. A la fin du tirage toutes les cartes sont rendues à l'Inspecteur Bourrel.

2. Le plan de la villa est disposé sur une table. A 7, 8 et 9 joueurs on utilise tous les petits objets et toutes les pièces dont le nom est indiqué sur le plan: salon, salle à manger, bureau, salle de bains, cuisine, chambre à coucher. A 6 joueurs (5 plus l'Inspecteur Bourrel) on ne se sert que de 5 objets et de 5 pièces (on élimine la cuisine). A 5 joueurs que de 4 objets et de 4 pièces (on élimine la salle de bains). Bourrel indique aux joueurs les objets qui ont été retirés (la bague reste toujours dans le jeu).

3. Bourrel numérote les autres joueurs, un deux, trois, etc. Puis ceux-ci vont dans une pièce différente ou dans un coin de la pièce.

MISE EN ÉTAT DE LA MAISON

A l'insu des autres joueurs, Bourrel dispose alors un objet dans chaque boîte et une boîte dans chacune des pièces du tableau où les joueurs sont censés se cacher : salon, salle à manger, etc.

DÉSIGNATION DU VOLEUR

Il prend alors la carte de voleur **mentionnant précisément la pièce où il vient de cacher la bague**. Il ajoute à cette carte le nombre voulu de cartes de suspect (voir ligne suivante) et il fait tirer au sort une carte à chacun des autres joueurs. Ainsi, si les joueurs (y compris Bourrel) sont au nombre de six, il faut au total, cinq cartes (Bourrel ne tirant pas), soit une carte de voleur et quatre cartes de suspect.

Les autres joueurs doivent éviter soigneusement de montrer la carte qu'ils tirent. Le voleur est donc seul à savoir qu'il est le voleur et la pièce où se trouve la bague. Mais on peut déjà obtenir des indications précieuses en observant les réactions des autres joueurs.

LA PARTIE DE CACHE-CACHE

Puis, chaque joueur s'approche à tour de rôle et **un seul à la fois** du tableau de jeu, sous la surveillance de Bourrel. Si c'est un simple suspect, il ouvre l'une des boîtes, à son choix, regarde l'objet qui s'y trouve caché, puis **note soigneusement la pièce où il se trouve**, referme la boîte et rejoint les autres joueurs. Si c'est le voleur, il ouvre la boîte indiquée par sa carte de voleur, prend la bague (ou la confie à l'Inspecteur Bourrel), referme la boîte et rejoint également les autres joueurs.

Les joueurs passent dans l'ordre de leur numéro, le n° 1, puis le n° 2 et ainsi de suite.

L'ENQUÊTE

Lorsque tous les joueurs sont passés, ils se réunissent tous autour du tableau de jeu. Le joueur qui est passé le premier (le n° 1), mène l'enquête, **en commençant par le joueur qui est passé le dernier**. Il demande à celui-ci **dans quelle pièce il s'est caché et quel objet il a vu**. Puis il pose les mêmes questions à l'avant-dernier joueur et ainsi de suite. Il doit enfin dire lui-même aux autres la pièce où il s'est caché et l'objet qu'il a vu. **Le voleur, seul, a le droit de mentir dans ses réponses ; tous les autres joueurs doivent obligatoirement dire la vérité** et s'ils se trompent involontairement, ils sont pénalisés (voir § Pénalités).

Tous les joueurs ont le droit de noter les réponses au fur et à mesure. S'ils sont perspicaces, ils pourront ainsi acquérir, selon les cas, soit une certitude, soit une présomption plus ou moins forte que tel ou tel joueur est le voleur. L'Inspecteur Bourrel connaît, bien entendu, la clef de l'énigme et ne participe pas à l'enquête.

L'ACCUSATION

A ce moment, chaque joueur écrit secrètement sur une feuille de papier le joueur qu'il accuse. Puis les joueurs forment à haute voix leur accusation. Enfin le voleur doit se dévoiler en montrant la carte qu'il a tirée.

Les joueurs qui ont formulé une accusation juste gagnent un jeton ; ceux qui se sont trompés perdent un jeton (pour permettre aux joueurs de payer, on distribuera 3 jetons à chaque joueur en début de partie). Ceux qui n'ont pas fait d'hypothèse ne gagnent ni ne perdent rien.

Si le voleur a été découvert par un seul joueur (ou, bien entendu, par personne), il gagne un jeton. S'il a été découvert par plusieurs, il en perd un.

SUITE DU JEU

Une partie étant assez rapide, on peut en jouer sans peine plusieurs à la suite. Le même joueur continue à tenir le rôle de l'Inspecteur Bourrel. L'ordre des autres joueurs demeure inchangé, à cette seule exception que le joueur n° 1, devient le dernier et ainsi de suite après chaque partie. Le jeu s'arrête, lorsqu'un tour complet a été accompli, c'est-à-dire que chaque joueur a été successivement n° 1 et a mené l'enquête. A ce moment, on fait le total des jetons et celui qui en a le plus a gagné. On peut, si on le désire, recommencer un nouveau tour, après avoir changé d'« Inspecteur Bourrel ».

PÉNALITÉS

Si un suspect se trompe, en répondant à l'enquête, soit dans l'objet qu'il a vu, soit dans la pièce où il est allé, il est pénalisé d'un jeton et le coup est annulé.

CONSEILS

On remarquera que le voleur dispose de quatre systèmes possibles de défense :

1° Il peut avouer qu'il s'est bien rendu dans la pièce où se trouvait la bague. **Il a vu celle-ci, mais ne l'a pas prise** et c'est un autre joueur qui est passé après lui qui est le voleur.

2° Il peut dire également que, lorsqu'il est venu dans la pièce, **il n'y avait déjà plus rien.**

3° Il peut, s'inspirant d'un joueur qui a répondu avant lui, prétendre qu'il **s'est rendu dans la même pièce et y a vu le même objet.**

4° Il peut enfin, connaissant exactement la liste des pièces et des objets, affirmer qu'il **s'est rendu dans une pièce que personne n'a mentionnée et y a vu un objet mentionné par personne.** Le risque est d'autant plus limité que le nombre des joueurs à répondre après lui est plus petit.

Selon le cas, le voleur a intérêt à opter pour l'une ou l'autre de ces méthodes et l'habileté de sa réponse constitue l'un des intérêts du jeu.

Une partie étant assez rapide, on peut en jouer sans peine plusieurs à la suite. Le même joueur continue à tenir le rôle de l'Inspecteur Bourrel. L'ordre des autres joueurs demeure inchangé, à cette seule exception que le joueur n° 1, devient le dernier et ainsi de suite après chaque partie. Le jeu s'arrête, lorsqu'un tour complet a été accompli, c'est-à-dire que chaque joueur a été successivement n° 1 et a mené l'enquête. A ce moment, on fait le total des jetons et celui qui en a le plus a gagné. On peut, si on le désire, recommencer un nouveau tour, après avoir changé d'« Inspecteur Bourrel ».

PÉNALITÉS

Si un suspect se trompe, en répondant à l'enquête, soit dans l'objet qu'il a vu, soit dans la pièce où il est allé, il est pénalisé d'un jeton et le coup est annulé.

CONSEILS

On remarquera que le voleur dispose de quatre systèmes possibles de défense :

1° Il peut avouer qu'il s'est bien rendu dans la pièce où se trouvait la bague. **Il a vu celle-ci, mais ne l'a pas prise** et c'est un autre joueur qui est passé après lui qui est le voleur.

2° Il peut dire également que, lorsqu'il est venu dans la pièce, **il n'y avait déjà plus rien.**

3° Il peut, s'inspirant d'un joueur qui a répondu avant lui, prétendre qu'il **s'est rendu dans la même pièce et y a vu le même objet.**

4° Il peut enfin, connaissant exactement la liste des pièces et des objets, affirmer qu'il **s'est rendu dans une pièce que personne n'a mentionnée et y a vu un objet mentionné par personne.** Le risque est d'autant plus limité que le nombre des joueurs à répondre après lui est plus petit.

Selon le cas, le voleur a intérêt à opter pour l'une ou l'autre de ces méthodes et l'habileté de sa réponse constitue l'un des intérêts du jeu.

Ce soir-là l'Inspecteur Bourrel dînait chez ses excellents amis Laroche. Il y avait quelques invités. Les convives étaient sympathiques, la chère délicate et la conversation allait bon train.

« C'est extraordinaire, Inspecteur, disait Mme Laroche, comme vous découvrez la clef des énigmes les plus compliquées. Ne pouvez-vous pas nous dire le secret de votre réussite ?

— Tout le talent, chère Madame, d'un bon détective se résume en deux mots : logique et observation »...

Et comme le dîner s'achevait, Bourrel proposa de faire dans la villa des Laroche une grande partie de cache-cache.

Chacun se cacha de son mieux, ce qui était facile, car la maison comportait de grandes armoires, de larges rideaux, où l'on pouvait disparaître entièrement. Bourrel, qui devait faire « le chat », était resté dans le vestibule, après s'être bandé les yeux, pour ne pas voir par quelle porte sortiraient les joueurs. Soudain Mme Laroche apparut, le visage bouleversé : « Ma bague... ma bague, a disparu », et en un instant tout le monde, alerté par le bruit, se retrouva dans le vestibule.

Bourrel connaissait bien la bague en question, une bague de famille, ornée d'une pierre magnifique. D'après les explications de Mme Laroche, elle avait retiré cette bague un moment avant et il ne faisait aucun doute qu'elle venait d'être volée par l'un des invités pendant la partie de cache-cache. A moins, fit remarquer Bourrel, mi-plaisant, mi-sérieux, que ce fût M. Laroche ou Mme Laroche elle-même qui l'ait fait disparaître, car elle était assurée pour une somme assez coquette.

On décida, pour ne pas alerter la police, que l'enquête serait menée par M. Laroche, en qualité de maître de maison. Bourrel, quant à lui, assura qu'il ne participerait pas à l'enquête, mais qu'il n'était pas coupable et qu'il en donnerait la preuve formelle, lorsque l'enquête serait finie.

Quand chacun eut été interrogé, l'un des joueurs, qui était plein de finesse, porta une accusation et en donna la preuve. Tout le monde était terriblement gêné, lorsque Bourrel, tout souriant, s'approcha d'une pendule, découvrit un papier qui se trouvait caché dessous et portait le nom du coupable.

« Comme vous l'avez deviné, tout ceci, dit-il, n'est qu'un jeu. J'avais demandé à l'accusé de cacher la bague un moment pour vous donner l'occasion de faire, vous aussi, une petite enquête policière, et illustrer de façon plaisante ce que je vous disais tout à l'heure. Logique et observation, telles sont les qualités majeures d'un bon détective. »

PRÉLIMINAIRES

1. On tire au sort le joueur qui sera l'Inspecteur Bourrel.

Pour cela on constitue un paquet de cartes comprenant autant de cartes que de joueurs et dont l'une est la carte de l'Inspecteur, puis l'on fait tirer une carte à chaque joueur. A la fin du tirage toutes les cartes sont rendues à l'Inspecteur Bourrel.

2. Le plan de la villa est disposé sur une table. A 7, 8 et 9 joueurs on utilise tous les petits objets et toutes les pièces dont le nom est indiqué sur le plan: salon, salle à manger, bureau, salle de bains, cuisine, chambre à coucher. A 6 joueurs (5 plus l'Inspecteur Bourrel) on ne se sert que de 5 objets et de 5 pièces (on élimine la cuisine). A 5 joueurs que de 4 objets et de 4 pièces (on élimine la salle de bains). Bourrel indique aux joueurs les objets qui ont été retirés (la bague reste toujours dans le jeu).

3. Bourrel numérote les autres joueurs, un deux, trois, etc. Puis ceux-ci vont dans une pièce différente ou dans un coin de la pièce.

MISE EN ÉTAT DE LA MAISON

A l'insu des autres joueurs, Bourrel dispose alors un objet dans chaque boîte et une boîte dans chacune des pièces du tableau où les joueurs sont censés se cacher : salon, salle à manger, etc.

DÉSIGNATION DU VOLEUR

Il prend alors la carte de voleur **mentionnant précisément la pièce où il vient de cacher la bague**. Il ajoute à cette carte le nombre voulu de cartes de suspect (voir ligne suivante) et il fait tirer au sort une carte à chacun des autres joueurs. Ainsi, si les joueurs (y compris Bourrel) sont au nombre de six, il faut au total, cinq cartes (Bourrel ne tirant pas), soit une carte de voleur et quatre cartes de suspect.

Les autres joueurs doivent éviter soigneusement de montrer la carte qu'ils tirent. Le voleur est donc seul à savoir qu'il est le voleur et la pièce où se trouve la bague. Mais on peut déjà obtenir des indications précieuses en observant les réactions des autres joueurs.

LA PARTIE DE CACHE-CACHE

Puis, chaque joueur s'approche à tour de rôle et **un seul à la fois** du tableau de jeu, sous la surveillance de Bourrel. Si c'est un simple suspect, il ouvre l'une des boîtes, à son choix, regarde l'objet qui s'y trouve caché, puis **note soigneusement la pièce où il se trouve**, referme la boîte et rejoint les autres joueurs. Si c'est le voleur, il ouvre la boîte indiquée par sa carte de voleur, prend la bague (ou la confie à l'Inspecteur Bourrel), referme la boîte et rejoint également les autres joueurs.

Les joueurs passent dans l'ordre de leur numéro, le n° 1, puis le n° 2 et ainsi de suite.

L'ENQUÊTE

Lorsque tous les joueurs sont passés, ils se réunissent tous autour du tableau de jeu. Le joueur qui est passé le premier (le n° 1), mène l'enquête, **en commençant par le joueur qui est passé le dernier**. Il demande à celui-ci **dans quelle pièce il s'est caché et quel objet il a vu**. Puis il pose les mêmes questions à l'avant-dernier joueur et ainsi de suite. Il doit enfin dire lui-même aux autres la pièce où il s'est caché et l'objet qu'il a vu. **Le voleur, seul, a le droit de mentir dans ses réponses ; tous les autres joueurs doivent obligatoirement dire la vérité et s'ils se trompent involontairement, ils sont pénalisés (voir § Pénalités).**

Tous les joueurs ont le droit de noter les réponses au fur et à mesure. S'ils sont perspicaces, ils pourront ainsi acquérir, selon les cas, soit une certitude, soit une présomption plus ou moins forte que tel ou tel joueur est le voleur. L'Inspecteur Bourrel connaît, bien entendu, la clef de l'énigme et ne participe pas à l'enquête.

L'ACCUSATION

A ce moment, chaque joueur écrit secrètement sur une feuille de papier le joueur qu'il accuse. Puis les joueurs forment à haute voix leur accusation. Enfin le voleur doit se dévoiler en montrant la carte qu'il a tirée.

Les joueurs qui ont formulé une accusation juste gagnent un jeton ; ceux qui se sont trompés perdent un jeton (pour permettre aux joueurs de payer, on distribuera 3 jetons à chaque joueur en début de partie). Ceux qui n'ont pas fait d'hypothèse ne gagnent ni ne perdent rien.

Si le voleur a été découvert par un seul joueur (ou, bien entendu, par personne), il gagne un jeton. S'il a été découvert par plusieurs, il en perd un.

**La bague se trouve
dans le
BUREAU**

Voleur

**La bague se trouve
dans le
SALON**

Voleur

**La bague se trouve
dans la
CUISINE**

Voleur

**La bague se trouve
dans la
SALLE
À MANGER**

Voleur

**La bague se trouve
dans la
CHAMBRE
À COUCHER**

Voleur

**La bague se trouve
dans
L'OFFICE**

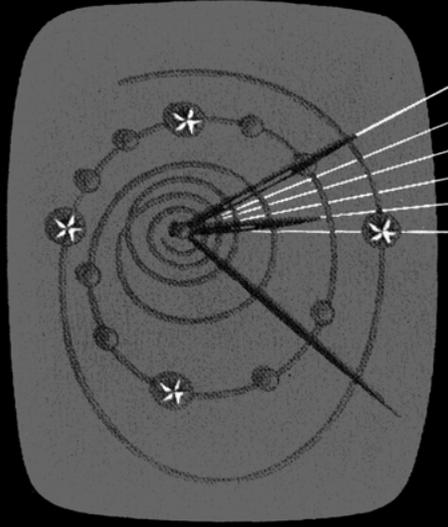
Voleur

**La bague se trouve
dans la
SALLE
DE BAINS**

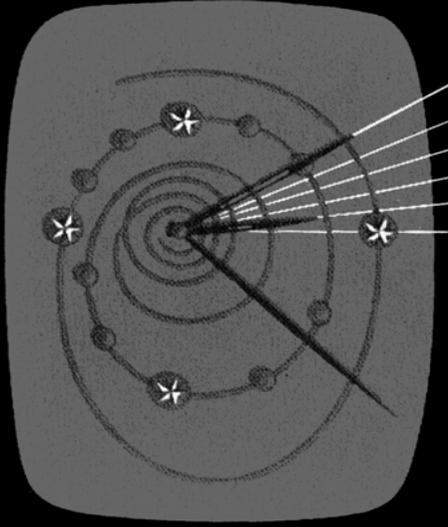
Voleur

**La bague se trouve
dans la
SERRE**

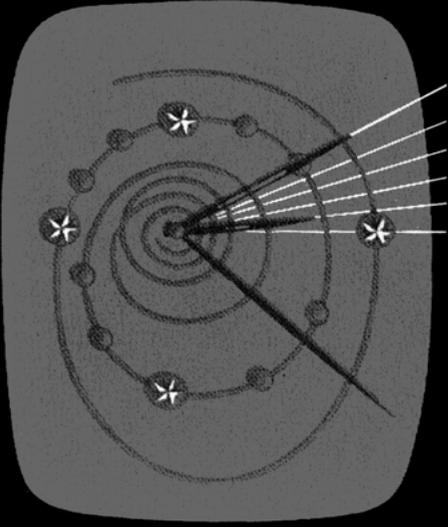
Voleur



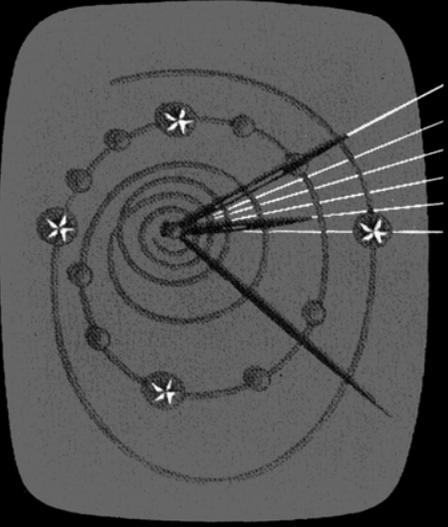
RTD



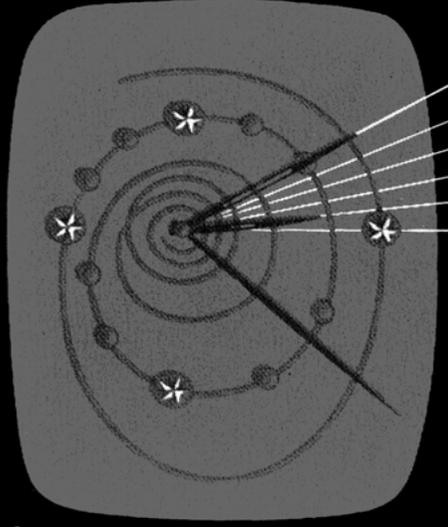
RTD



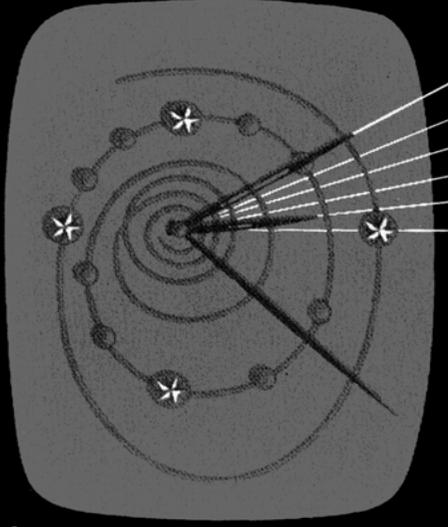
RTD



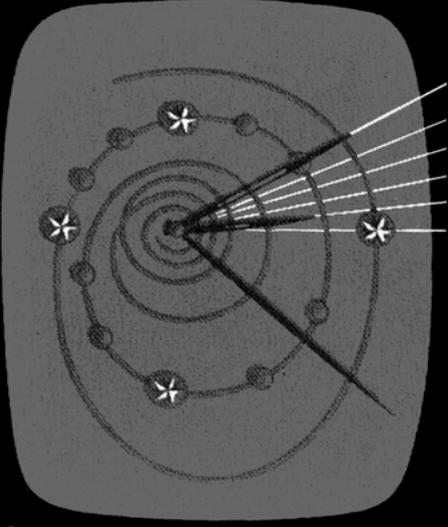
RTD



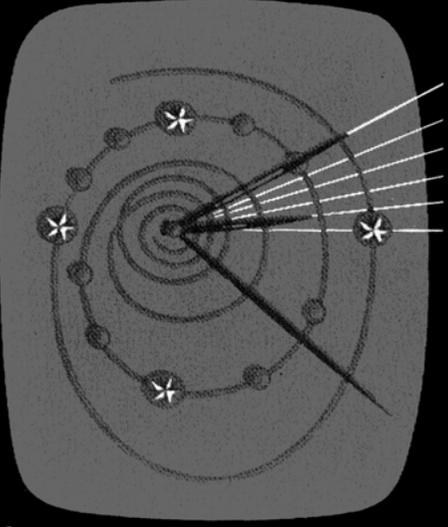
RTD



RTD



RTD



RTD

**La bague se trouve
dans le
HALL
VESTIBULE**

Voleur

SUSPECT

**La bague se trouve
dans la
PIÈCE
D'EAU**

Voleur

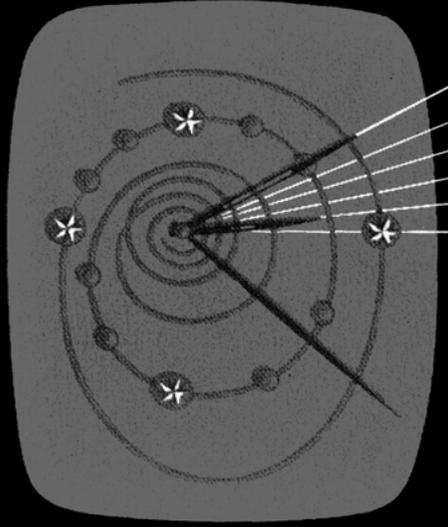
SUSPECT

SUSPECT

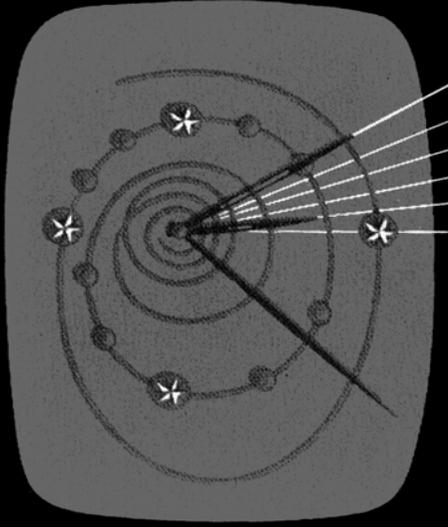
SUSPECT

SUSPECT

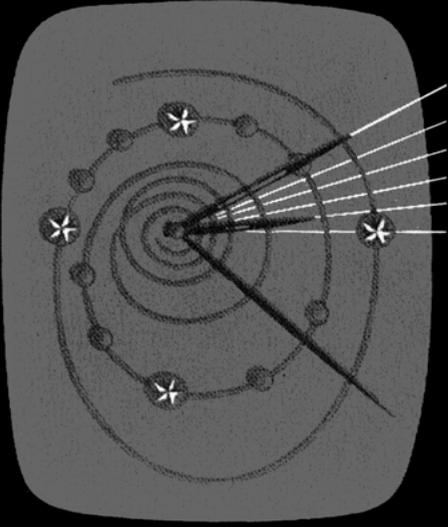
SUSPECT



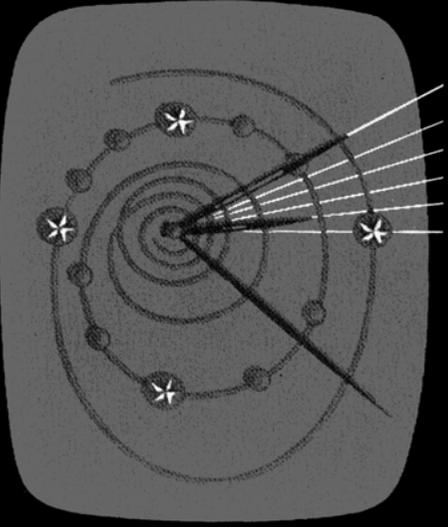
RTD



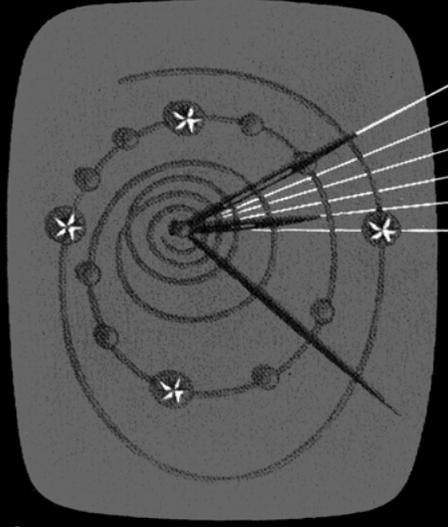
RTD



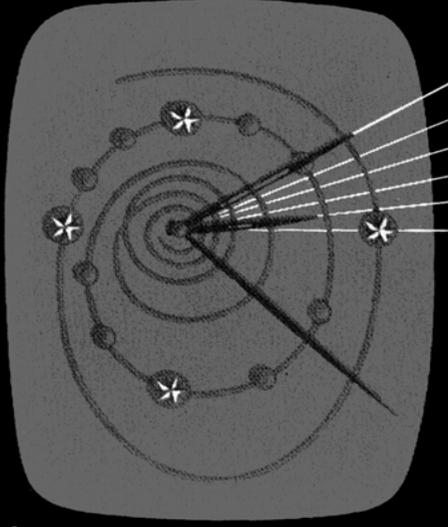
RTD



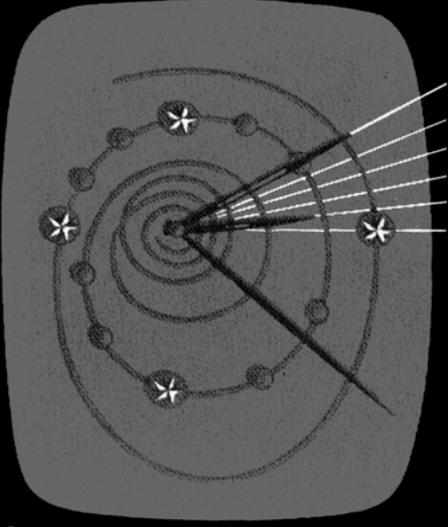
RTD



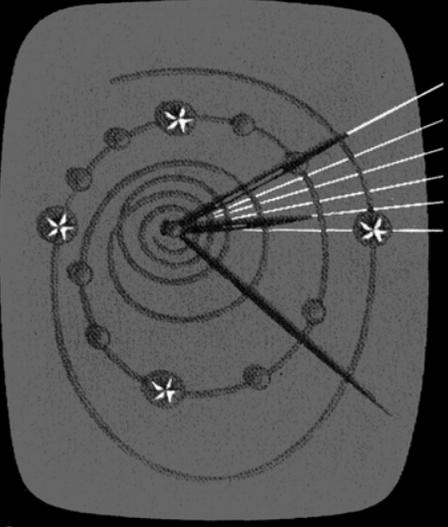
RTD



RTD



RTD



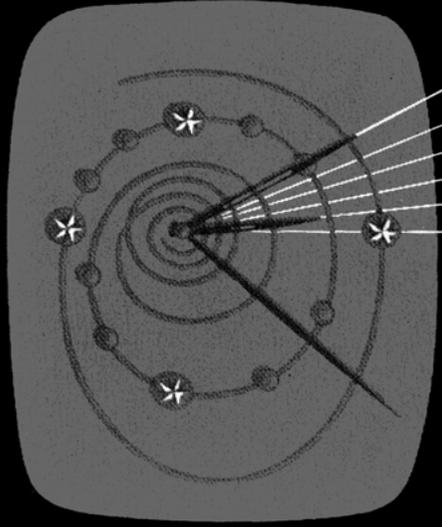
RTD



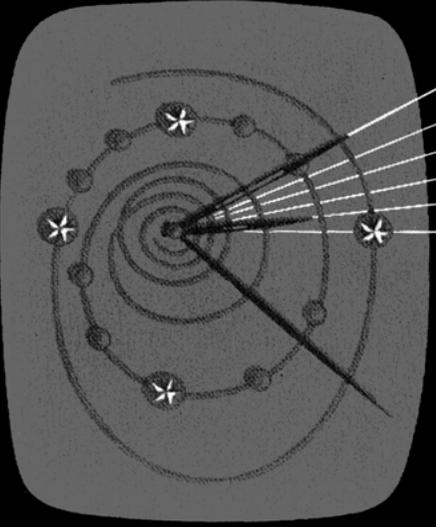
SUSPECT

SUSPECT

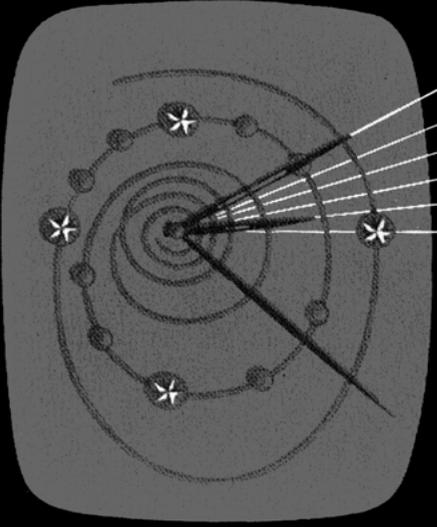
SUSPECT



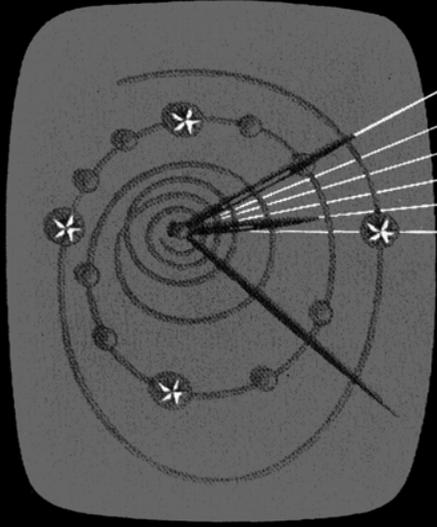
RTD



RTD



RTD



RTD

