

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 ★★☆☆ modulaire 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



MYSTERY HOUSE

12+



60 min

RÈGLE DU JEU

TÉLÉCHARGEZ
L'APPLICATION



Le Manoir

De nombreuses légendes entourent ce vieux manoir. Il ressemble pourtant à une banale demeure abandonnée, mais très peu de ceux qui s'y sont aventurés en sont revenus. Et tous racontent des histoires différentes, aussi étonnantes qu'incroyables. Certains prétendent que le manoir est un portail qui relie des milliers de mondes parallèles. D'autres pensent qu'il est possédé, qu'il vous emmène où il le souhaite et que vous n'en revenez que si vous assouvissez ses désirs. Ce qui est sûr... c'est que personne ne sait réellement ce qu'est ce manoir. Mais si vous y entrez et que vous parvenez miraculeusement à en sortir, nous serions curieux de savoir ce que vous avez vu.

Concept

Mystery House est un jeu coopératif en temps réel, d'exploration et de résolution d'énigmes, dans lequel vous serez guidés par une application dans une structure en 3D unique. Les joueurs devront regarder dans le manoir, chercher des objets et des indices afin de résoudre des énigmes pour espérer trouver la solution et finir l'aventure dans le temps imparti. Dans cette boîte de base se trouvent la structure commune à toutes les aventures, ainsi que les deux premières d'entre elles. Vous ne pourrez jouer chaque scénario qu'une seule fois, mais vous pourrez toujours prêter la boîte à vos amis.

Contenu



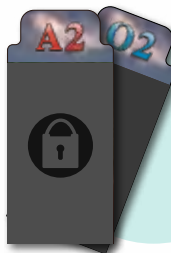
La structure du Manoir

Une structure de maison en carton avec un support en plastique spécial.



2 boîtes Aventure

Chaque boîte Aventure contient des tuiles Lieu et cartes Objet différentes.



Tuiles Lieu



Cartes Objet

**Retirez les boîtes Aventure de la structure, remettez le couvercle.
Vous êtes prêts à jouer, partez à l'aventure.**

Mise en place

La mise en place est identique pour toutes les aventures. Avant de commencer, assurez-vous que le contenu de votre boîte Aventure correspond bien à ce qui est écrit au dos de la boîte.

1 Installez la structure du manoir au milieu de la table. N'hésitez pas à l'installer sur le support de votre choix, vous pourrez plus facilement voir ce qui se passe à l'intérieur. Les joueurs s'installent face aux différents côtés de la maison. Armez-vous d'un crayon et d'une feuille de papier pour prendre des notes lors de l'aventure. La pièce doit être bien éclairée. Si nécessaire, utilisez des lampes de poche ou le flash de vos téléphones pour éclairer l'intérieur du manoir.

2 ATTENTION !

Sortez le matériel de la boîte Aventure, en essayant de le regarder le moins possible. Moins vous en saurez, plus vous serez plongés dans l'aventure !

Vous trouverez des coordonnées en haut de chaque tuile Lieu, des 2 côtés. Chaque emplacement sur le toit du manoir correspond à des coordonnées composées d'une lettre et d'un chiffre. Chaque lettre sur les murs correspond à une colonne d'emplacements et chaque chiffre sur le toit correspond à une ligne d'emplacements.

Les coordonnées de chaque tuile Lieu vous indiquent donc dans quelle colonne et à quelle ligne vous devrez les insérer. Ainsi, la tuile Lieu E5 se place dans la cinquième ligne de la colonne E. Prenez les tuiles Lieu face coordonnées bleues visible et insérez-les dans les emplacements correspondants du toit du manoir. Insérez bien chaque tuile jusqu'au fond du support en plastique, en bas du manoir.



ATTENTION ! Certaines tuiles Lieu peuvent présenter des parties prédécoupées, vous devez les retirer avant de mettre ces tuiles en place.

Placez la pile de cartes Objet face cachée sur la table, **sans la mélanger** ! La carte Objet 1 doit être sur le dessus.

3 Téléchargez et lancez l'application *Mystery House* puis sélectionnez l'aventure choisie. Désignez un joueur qui endosse le rôle de Meneur et prend l'appareil sur lequel vous avez lancé l'application. Seul le Meneur a le droit d'utiliser l'application. Elle vous dira parfois de changer de Meneur lors de l'aventure. Le Meneur a le droit de regarder dans le manoir comme les autres joueurs. Toutes les décisions doivent être prises en commun, mais si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le Meneur qui a le dernier mot.

Lorsque vous êtes prêts à jouer, le Meneur appuie sur le bouton « **Démarrer** » de l'application.

ATTENTION ! Assurez-vous que les tuiles Lieu sont bien installées au bon endroit avant de commencer.

Note : Pour changer de langue dans l'application, ouvrez le menu "Options" (en haut à droite) depuis la page d'accueil et appuyez sur le bouton du bas pour faire défiler les langues disponibles.

Déroulement du jeu

Dès que vous appuyez sur Démarrer, le chronomètre s'enclenche et vous avez 60 minutes pour atteindre le dénouement de l'aventure. Le Meneur lit l'introduction aux autres joueurs. À partir de cet instant, tous les joueurs peuvent regarder à l'intérieur du manoir depuis le côté où ils se trouvent, afin de trouver des indices. Les joueurs jouent tous ensemble et simultanément. Ils ont le droit de faire tourner le manoir pour l'inspecter de tous les côtés. Ils peuvent le faire à tout moment, dès lors qu'ils sont tous d'accord. Vous ne pouvez voir l'intérieur du manoir qu'à travers ses fenêtres !
Vous n'avez pas le droit de sortir les tuiles Lieu pour les inspecter !

Vous pouvez effectuer différentes actions grâce à l'application. Lorsque vous souhaitez effectuer une action, vous devez d'abord saisir les coordonnées du Lieu correspondant dans l'application.

Le Meneur doit d'abord entrer la lettre correspondant aux coordonnées du Lieu puis choisit la tuile Lieu voulue parmi celles proposées par l'application dans la colonne en question. Il choisit ensuite l'action qu'il souhaite effectuer en appuyant sur les icônes en bas de l'écran.



Explorer

Lorsque vous apercevez quoique ce soit dans le manoir (un objet à ramasser, un élément à inspecter de plus près) et que vous souhaitez en savoir plus, sélectionnez la fonction « Explorer ». Dès que vous saisissez des coordonnées dans l'application, la fonction « Explorer » s'active par défaut, car c'est celle qui vous servira le plus souvent pendant la partie. Une liste d'objets apparaît (si l'objet recherché n'apparaît pas dans la liste, cherchez un synonyme). Lorsque le Meneur appuie sur le bouton d'un élément, l'application vous indique l'effet déclenché.



Dans cet exemple, les joueurs ont le droit de consulter directement toutes les tuiles Lieu visibles.

Trois types de résultats sont possibles :

- ❗ Si l'objet recherché ne se trouve pas dans la pièce, **vous perdez 30 secondes**. Ne sélectionnez donc pas n'importe quoi n'importe où !
- ❗ Si l'objet recherché se trouve dans la pièce mais que vous ne pouvez pas le prendre avec vous, l'application vous le décrit. Lisez attentivement la description, elle peut contenir des indices importants.
- ❗ Si l'objet recherché se trouve dans la pièce et que vous pouvez l'emporter, l'application vous indiquera quelle carte Objet vous devez prendre. Placez cette carte face visible sur la table.



Votre Inventaire

Les cartes Objet placées face visible sur la table constituent votre inventaire. Certaines cartes sont des indices qui vous aident à résoudre des énigmes, d'autres sont des objets que vous pouvez utiliser pour interagir avec d'autres éléments du manoir. Votre inventaire est également sauvegardé dans l'application.

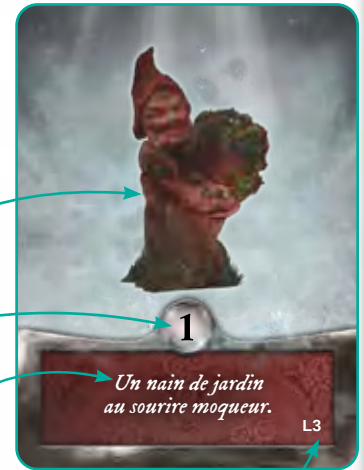
L'application se réfère toujours au numéro de référence d'une carte Objet.

*Illustration de
l'objet en question*

*Numéro de référence
de la carte Objet*

Description

Coordonnées du lieu



Inventaire

Lorsque vous pensez avoir trouvé où et comment utiliser un objet présent dans votre inventaire, sélectionnez la fonction « Inventaire ». Après avoir saisi les coordonnées du lieu dans l'application, appuyez sur le bouton « Inventaire ». La liste des objets présents dans votre inventaire s'affiche. Sélectionnez l'objet que vous voulez utiliser et l'application vous indique l'effet déclenché.

Deux types de résultats sont possibles :

- 💡 L'objet ne peut pas être utilisé dans ce lieu, **vous perdez 30 secondes.**
- 💡 L'objet peut être utilisé, l'application vous explique ce que cela induit. Si l'application vous indique de défausser la carte Objet, mettez-la de côté, face cachée.

ATTENTION ! Vous ne pouvez pas combiner les objets entre eux, mais vous pouvez les utiliser dans une même pièce pour qu'ils interagissent. Comme d'habitude, vous devez d'abord entrer les coordonnées du lieu dans l'application, puis sélectionnez le premier objet que vous souhaitez utiliser, faites de même avec le deuxième et ainsi de suite. L'application vous indiquera si une interaction est possible entre ces objets.





Code

Dans certaines pièces, vous pouvez et devez parfois entrer un code (par exemple la combinaison d'un cadenas ou la solution d'une énigme). Lorsque vous pensez avoir trouvé le bon code pour un lieu, sélectionnez la fonction « Code ».

Après avoir saisi les coordonnées du lieu dans l'application, appuyez sur le bouton « Code ». Entrez le code et l'application vous indique l'effet déclenché.



Deux types de résultats sont possibles :

- 🔑 **Le code est incorrect, vous perdez 30 secondes.**
- 🔑 **Le code est correct, l'application vous explique ce que cela induit.**

Ouvrir de nouvelles pièces

Après avoir utilisé un objet ou saisi un code, l'application peut vous indiquer de retirer certaines tuiles Lieu. Vous pouvez désormais accéder à de nouvelles pièces du manoir et interagir avec de nouveaux objets !

Lorsque l'application vous l'indique, retirez les tuiles Lieu correspondantes de la structure du manoir et mettez-les de côté, elles ne seront plus utiles pour cette partie.



Bien joué ! Vous avez réussi à ouvrir une porte et l'application vous indique de retirer les tuiles Lieu D2 et S6.

Sortez-les de la structure et mettez-les de côté.



Si vous avez peur de faire une erreur, vous pouvez à tout moment contrôler que vous avez correctement retiré les tuiles Lieu. En appuyant sur  sur la page d'accueil de l'application, une liste des tuiles Lieu déjà retirées s'affiche. Si vous constatez qu'une tuile Lieu de la liste est toujours dans le Manoir, retirez-la immédiatement.



Aide

Vous aurez peut-être parfois besoin d'aide. Vous pouvez demander à l'application deux types d'indices.

Aide générale

Si vous pensez qu'il vous manque un indice, vous pouvez choisir la fonction « Aide », en haut au milieu de l'écran. Elle peut vous indiquer une pièce à fouiller plus attentivement.

Indice pour une énigme

Après avoir saisi les coordonnées d'un lieu dans l'application, appuyez sur le bouton « Indice » (en bas à droite) et confirmez que vous en avez réellement besoin. Il existe 3 niveaux d'indices. Si le premier indice ne vous suffit pas pour résoudre l'énigme, demandez le suivant et ainsi de suite.



Avant de saisir des coordonnées, vous pouvez demander de l'aide générale.

Après avoir saisi des coordonnées, vous pouvez toujours demander de l'aide générale, mais aussi des indices sur les objets ou les énigmes liés à cette pièce.

Fin de partie

La partie s'achève lorsque les joueurs parviennent à résoudre la dernière énigme. Le chronomètre de l'application s'arrête et elle vous présente l'épilogue de l'aventure, ainsi que votre score. Plus vous finissez vite et moins vous demandez d'indices, plus votre score est élevé ! Si vous ne parvenez pas à finir dans les temps, vous pouvez quand même continuer à jouer jusqu'à résoudre la dernière énigme. Votre score sera réduit en fonction du temps supplémentaire que vous aurez pris.

Conseils

Parfois, vous ne pouvez pas interagir avec quelque chose que vous voyez à l'intérieur du manoir parce qu'il vous faut d'abord « entrer » dans la pièce correspondante en retirant les tuiles Lieu qui vous bloquent l'accès. Cela peut arriver lorsque vous apercevez quelque chose entre 2 tuiles Lieu.

Lisez attentivement les informations fournies par l'application lors de la description d'un objet, elles contiennent parfois des indices importants ! Toutefois, vous pouvez toujours retourner explorer un lieu ou revoir un objet si vous oubliez quelque chose. *Mystery House* est prévu pour 1 à 5 joueurs. Si vous souhaitez jouer à 5 joueurs ou plus, le Meneur ne doit pas explorer le manoir mais seulement gérer l'application. Si vous souhaitez jouer en solo, vous devrez explorer le manoir et gérer l'application tout seul... Serez-vous assez courageux pour relever le défi ?

Résumé du jeu

-  **Commencez la partie**
Choisissez une aventure, installez le manoir et le matériel correspondant, lancez l'application.
-  **Explorez les Lieux et trouvez des objets**
Saisissez les coordonnées du lieu que vous voulez explorer, cherchez les objets dans la liste.
-  **Utilisez les objets de votre inventaire**
Saisissez les coordonnées du lieu où vous voulez utiliser un objet, sélectionnez la fonction « Inventaire » et l'objet que vous voulez utiliser.
-  **Ne demandez de l'aide que si vous en avez besoin**
Saisissez les coordonnées du lieu où vous êtes bloqués, sélectionnez la fonction « Indice » et confirmez. Vous pouvez également demander de l'aide générale depuis n'importe quelle page de l'application. (Fonction « Aide »).
-  **Déchiffrez les codes et résolvez les énigmes pour sortir du manoir**
Saisissez les coordonnées d'un lieu, sélectionnez la fonction « Code », et tapez le code.

Crédits

Auteur : Antonio Tinto
Illustrations : Alessandro Paviolo (couverture, structure du manoir et « Portrait de Famille »)
Daniela Giubellini (« Le Seigneur du Labyrinthe »)
Graphisme : Ruslan Audia
Livret de Règles : Elisabetta Micucci
Développement : Simone Luciani
Aventures : Enigma Escape par Alex Ortolani
Édition : Giuliano Acquati
Traduction Française : MeepleRules.fr

Remerciements

Antonio Tinto remercie Virginio Gigli, Tommaso Battista, Gabriele Ausiello, Sabrina et Davide, Luca, Livia et tous les testeurs. Remerciements particuliers à Flaminia Brasini qui a été la première à croire en ce projet et qui y a beaucoup contribué.

Simone Luciani remercie Samantha Milani, Claudio Ciccale, Sauro et les rolling gamers, Ido Traini, Simone Fini, Paolo Prioretti, Simone Scalabroni, Paolo Toffanello, Debora, Martina et Andrea, Gloria Esposto, Nico Stortini, Simone Marcattili, Alessandro, Pamela, Laura, Claudia et Raffaele et tous les testeurs.

Alex Ortolani remercie l'équipe Enigma, sa famille, sa compagne Alessia et le "Paradise Play and Drink" de Morsano.



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 10-2019



Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniointernational.com
© 2018 Tous droits réservés

Adaptation et distribution
françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com