

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



Un jeu d'**ANTOINE BAUZA** et **CORENTIN LEBRAT**
Illustré par **NIKAO**

Mia London

ET L'AFFAIRE DES
625 FRIPOUVILLES!

MIA LONDON, LA FAMEUSE DÉTECTIVE, FAIT APPEL À VOUS AFIN DE RÉSOUDRE UNE AFFAIRE AFFOLANTE! UNE FÉROCE FRIPOUVILLE A COMMIS UN AFFREUX MÉFAIT. IL FAUDRA IDENTIFIER LE FRIPON PARMIS LES 625 SUSPECTS POUR LE COFFRER. OBSERVEZ BIEN LES INDICES ET REFORMEZ LE PORTRAIT DU FACÉTIEUX FILOU.

MATÉRIEL & MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un carnet d'enquête.
Remettez les éventuels carnets restants dans la boîte.

Séparez les **4 types de cartes Accessoire** et formez une pile face cachée de chaque type. Mélangez chaque pile et retirez une carte de chacune sans la regarder. Placez ces 4 cartes face cachée dans la boîte.

Elles servent à identifier la fripouille recherchée.

4 carnets
d'enquête

40 cartes Accessoire

10 x chapeau



10 x lunettes



10 x moustache



10 x nœud papillon



QUEL CRIME A ÉTÉ COMMIS ? Avant de commencer la partie, ouvrez un des carnets, tournez les bandes au hasard et lisez la page gauche (de haut en bas) pour découvrir le méfait de la fripouille recherchée par Mia London.

BUT

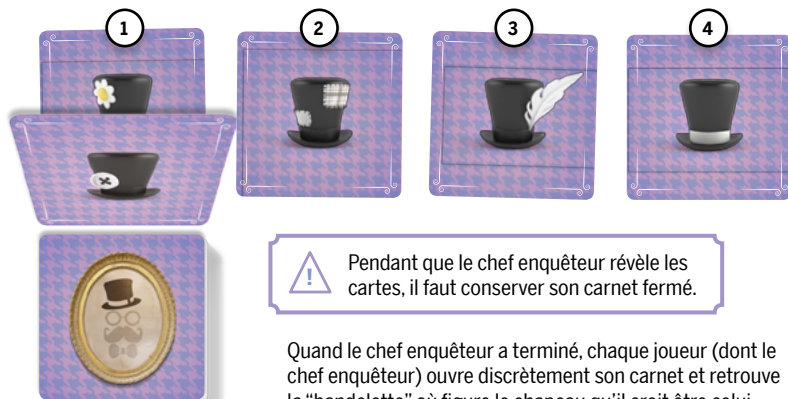
Les 4 cartes remises dans la boîte correspondent aux accessoires de la fripouille recherchée. Retrouvez-les pour identifier le coupable !

JEU

Le plus vieux joueur est nommé "chef enquêteur". Il fera défiler les 9 cartes de chaque pile d'accessoires. Il joue lui aussi bien sûr ! Comme chaque accessoire se trouve sur 2 cartes (il y a 2 cartes montrant un chapeau avec une fleur, 2 cartes avec la plume, etc.), vous verrez chaque accessoire 2 fois, sauf celui dont un exemplaire a été remis dans la boîte en début de partie ; on ne le verra qu'une seule fois. **C'est cet accessoire qu'il faut identifier.**

ÉTAPE 01 : CHAPEAU

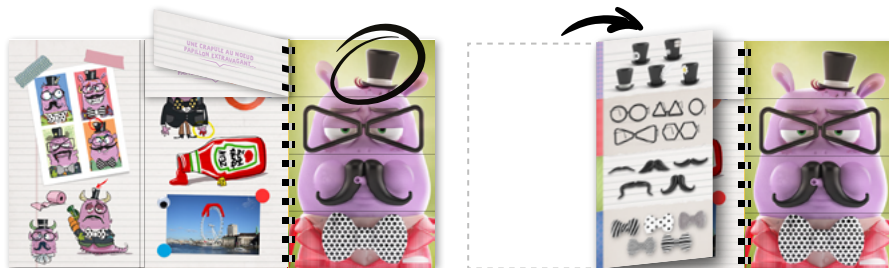
Le chef enquêteur forme **4 piles**. Il retourne d'abord les 4 premières cartes en les posant de gauche à droite, de façon à ce que tous puissent bien voir l'accessoire. Il compte environ 2 secondes entre chaque carte révélée. Il pose les 4 cartes suivantes sur les 4 premières (en les recouvrant complètement), toujours de gauche à droite. Il pose enfin la dernière carte sur sa première pile (à gauche).



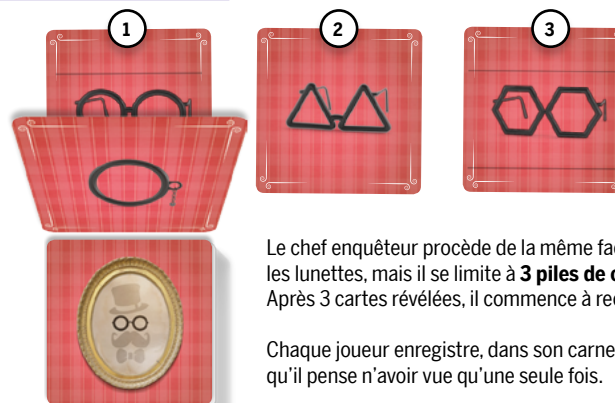
Pendant que le chef enquêteur révèle les cartes, il faut conserver son carnet fermé.

Quand le chef enquêteur a terminé, chaque joueur (dont le chef enquêteur) ouvre discrètement son carnet et retrouve la "bandelette" où figure le chapeau qu'il croit être celui du monstre recherché – celui qu'il n'a vu qu'une seule fois lorsque le chef enquêteur a fait défiler les cartes.

Chaque joueur referme le **rabat de gauche** pour enregistrer sa réponse puis **ferme son carnet**.



ÉTAPE 02 : LUNETTES



Le chef enquêteur procède de la même façon pour les lunettes, mais il se limite à **3 piles de cartes**. Après 3 cartes révélées, il commence à recouvrir les premières.

Chaque joueur enregistre, dans son carnet, les **lunettes** qu'il pense n'avoir vue qu'une seule fois.

ÉTAPE 03 : MOUSTACHE



Le chef enquêteur procède de la même façon pour la moustache, mais il se limite à **2 piles de cartes**.

Chaque joueur enregistre, dans son carnet, la **moustache** qu'il pense n'avoir vue qu'une seule fois.

ÉTAPE 04 : NŒUD PAPILLON



Le chef enquêteur procède de la même façon pour le nœud papillon, mais en **1 seule pile**.

Chaque joueur enregistre, dans son carnet, le **nœud papillon** qu'il pense n'avoir vue qu'une seule fois.



FIN DE PARTIE

Chaque joueur ouvre son carnet et révèle la fripouille qu'il pense être celle qu'on recherche.

Le chef enquêteur sort de la boîte les 4 cartes
Accessoire de la fripouille recherchée.

Il révèle d'abord le **chapeau** et laisse à chaque joueur le temps de vérifier sa réponse. Puis, il continue avec les **lunettes**, la **moustache** et enfin le **nœud papillon**.

Le joueur qui a identifié correctement le plus grand nombre d'accessoires l'emporte !

EN CAS D'ÉGALITÉ : C'est le joueur qui a identifié correctement l'accessoire le plus bas dans le carnet qui l'emporte.

EXEMPLE Esteban a identifié le **chapeau**, la **moustache** et le **nœud papillon**. Danaë a bien identifié le **chapeau**, les **lunettes** et la **moustache**, alors que Nohan n'a trouvé que la **moustache** et le **nœud papillon**.

Esteban l'emporte, car il a identifié un accessoire plus bas (**nœud papillon**) que le dernier accessoire exact de **Danaë** (**moustache**), avec qui il était à égalité. Si **Esteban** et **Danaë** avaient chacun bien identifié le **nœud papillon**, c'est la **moustache** qui aurait permis de les départager.



Esteban

Danaë

Nohan



Éditeur : Christian Lemay
Directeur créatif : Manuel Sanchez
Illustrateur : NIKAO
Graphiste : Sébastien Bizos
Correctrice : Geneviève Toussaint



Nous finançons le remplacement
de tous les arbres servant à la
production de nos jeux.

