

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





Pour 1 à 4 joueurs
de 12 ans et plus

Le Cadavre de l'Orient-Express

ATTENTION ! Ne regardez **pas** le matériel de jeu (cartes, carnet de notes, etc.) **pour l'instant !**
Tout d'abord, lisez ce livret de règles **ensemble et à voix haute**, et suivez toutes les instructions attentivement.

De quoi parle le jeu ?

1905. Vous êtes à bord du somptueux Orient-Express pour effectuer le trajet de Paris à Constantinople. Un matin, le corps du passager Edgar Ratchington, qui voyageait seul, est découvert. Il semblerait qu'il n'y ait aucun indice indiquant qui a commis le méfait. Tous les autres passagers affirment avoir un alibi pour la nuit du crime. Personne n'admet avoir connu Mr Ratchington. Pour le détective privé Achille Panait, qui se trouve par hasard à bord du train, il serait aisé de résoudre le meurtre... si l'on excepte le fait qu'il a disparu sans laisser la moindre trace.

Vous trouvez son carnet de notes et vous vous rendez compte qu'il était au courant du meurtre de cette nuit, car il était sur le point de résoudre l'enquête. Vous êtes désormais le dernier espoir pour dévoiler le coupable avant que le train n'atteigne Constantinople. Vite, le train est en marche !
Coopérez pour résoudre les énigmes qui entourent ce meurtre mystérieux et livrez le coupable à la police avant qu'il ou elle ne puisse s'échapper.



IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments du jeu avant de commencer la partie ! Ne feuillotez pas le carnet de notes pour l'instant, et ne regardez pas encore le devant des cartes. Attendez que le jeu vous demande de le faire.

Matériel de jeu

- 86 cartes
 - 24 cartes Énigme
 - 30 cartes Réponse
 - 32 cartes Aide
- 2 objets étranges
- 3 feuillets scellés (recto verso)
- 1 carnet
- 1 disque décodeur



De plus, vous aurez besoin de **quelque chose pour écrire** (idéalement, un **crayon** et une **gomme**), une ou deux **feuilles de papier** et une **montre** (idéalement, un **chronomètre**) pour surveiller le temps écoulé. Une paire de **ciseaux** rendra la partie plus simple à jouer. Si vous n'en avez pas, vous pouvez tout de même jouer et simplement déchirer le matériel avec vos mains.

Mise en place

Placez le **carnet** et le **disque décodeur** sur la table. Laissez les **objets étranges** et les **feuillets scellés** dans la boîte pour le moment. Triez les **cartes** en trois paquets, en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos :

- > Cartes Énigme
- > Cartes Réponse
- > Cartes Aide

Veillez à ne pas regarder le recto de ces cartes.

Vérifiez que les cartes Énigme et les cartes Réponse sont triées par ordre croissant ou alphabétique, en suivant les numéros ou les lettres. Triez les cartes Aide. Placez les cartes d'un même symbole l'une sur l'autre, de manière à ce que la carte "1^{er} INDICE" soit au-dessus de la carte "2^e INDICE", et que cette dernière soit au-dessus de la carte "SOLUTION". Placez-les ensuite en plusieurs tas au bord de la table. Exception : Il y a cinq cartes Aide pour le symbole **+**.

Où est le plateau de jeu ?

Ce jeu n'a aucun plateau ! Vous devrez trouver par vous-mêmes ce que vous devrez faire dans le jeu et à quoi ressemble le décor. Au début du jeu, vous n'avez que le carnet et le disque décodeur à votre disposition.

Au cours de la partie, vous ajouterez les cartes Énigme, soit repérées parmi les illustrations, soit mentionnées dans le texte. À chaque fois que cela se produit, vous pouvez prendre les cartes correspondantes du paquet de cartes Énigme et les regarder. De même, vous ne pouvez utiliser les objets étranges et les feuillets scellés de la boîte que lorsqu'il est dit explicitement que vous les avez trouvés. Avant cela, laissez-les intacts dans la boîte !



Exemple :

Si vous trouvez une illustration comme celle-ci, vous pouvez immédiatement prendre la carte Énigme correspondante depuis le paquet et la regarder.



Déroulement du jeu

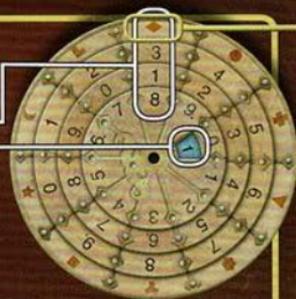
Votre but est de résoudre ensemble cette affaire de meurtre aussi vite que possible.

Cela serait nettement plus simple si chaque serrure dans le train n'était pas protégée par une énigme. Aussitôt que la partie a commencé, vous pouvez regarder toutes les pages du carnet. Au cours de la partie, vous trouverez des objets verrouillés par un code à trois chiffres. Pour les ouvrir, vous devrez trouver le code correspondant et le rentrer dans le disque décodeur. Sur l'extrémité du disque se trouvent 10 symboles différents. Chaque symbole représente un code à identifier. Mais vous devrez trouver par vous-mêmes quel symbole appartient à quel code. Soyez sûrs de faire attention aux moindres détails. Si vous pensez avoir identifié un code, rentrez-le sous le symbole correspondant du disque (de l'extérieur vers l'intérieur). Ensuite, regardez à travers la fenêtre d'observation sur la petite roue pour voir apparaître un numéro.

Ce numéro indique le **numéro de la carte Réponse** que vous avez désormais le droit de regarder. Si le code est incorrect, vous devrez poursuivre vos recherches afin de découvrir la solution ou passer à une autre énigme pour l'instant. Si le code est correct, la carte Réponse vous indiquera comment continuer.

Exemple :

Pour l'énigme avec le symbole , vous avez identifié **3 1 8** comme étant le code. Vous entrez la combinaison **3 1 8** sous le symbole  du disque décodeur. Dans la petite fenêtre, vous verrez le **numéro de la carte Réponse** que vous êtes désormais autorisés à récupérer du paquet et à regarder.



➔ **Le code est-il incorrect ?**

Si oui, la carte Réponse vous l'indiquera. Dans ce cas, remettez simplement la carte dans le paquet et penchez-vous à nouveau sur l'énigme à laquelle vous avez échoué. Il y a peut-être quelque chose que vous avez négligé. Ou bien il est possible que vous n'ayez pas encore tous les indices dont vous avez besoin pour la résoudre. Vous devrez juste continuer ailleurs pour la suite.



➔ **Le code est-il probablement correct ?**

Si oui, la carte Réponse ressemblera à ça :



➔ **Où peut-on voir les symboles de code ?**

Bonne question ! Pour y répondre, vous devrez regarder de près les images du carnet ou des cartes Énigme. **Tous les objets verrouillés possibles** peuvent s'y trouver.

Tous ces objets sont **marqués d'un symbole**. Notre exemple utilise la porte de la cuisine avec le symbole  dessus.



Pour continuer avec cet exemple :
Ensuite, vous allez regarder la carte Réponse représentée à côté de la porte de la cuisine sur la carte, et vous verrez que vous devrez désormais récupérer la carte Réponse 26 du paquet.



REMARQUE : Vous devez voir l'objet avec le symbole sur une carte Énigme, dans un feuillet scellé ou dans le carnet afin d'être capables de l'ouvrir. Vous ne pouvez pas ouvrir quelque chose que vous n'avez pas trouvé ; tout comme dans une véritable pièce.

➔ Le code est-il réellement correct ?

Si oui, la carte Réponse vous dira comment continuer. Vous trouverez une ou plusieurs nouvelles cartes Énigme que vous aurez le droit de prendre dans le paquet et de regarder immédiatement.

➔ Le code est-il vraiment incorrect ?

Eh bien, dans ce cas, vous avez sans doute fait une erreur. Vous devrez y réfléchir un peu plus et revenir avec une réponse différente.

IMPORTANT :

- ➔ Qu'elles soient justes ou fausses, remettez toutes les cartes Réponse dans le paquet des cartes Réponse.
- ➔ Tous les codes peuvent être résolus de manière logique. Il ne serait pas judicieux d'essayer toutes les combinaisons possibles sur le disque.

Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si vous vous retrouvez coincés. Pour chaque code, il y a trois cartes Aide qui peuvent être repérées grâce au symbole représenté sur leur dos.

En plus de vous donner un indice initial utile, chaque carte Aide "1^{er} INDICE" vous indique également quelles cartes Énigme vous devez avoir trouvées afin de pouvoir résoudre l'énigme correspondante.

Les cartes Aide "2^e INDICE" vous donneront une aide un peu plus concrète pour trouver la solution à l'énigme correspondante.

Les cartes Aide "SOLUTION" fournissent la solution à l'énigme.

IMPORTANT : Utilisez toujours les cartes Aide pour une carte Énigme spécifique ou pour une énigme dans le carnet qui y correspond. Ces énigmes sont habituellement identifiées par un symbole (correspondant à un symbole sur le disque décodeur). Il ne vous serait d'aucun soutien d'utiliser des cartes Aide si vous n'avez pas trouvé une énigme avec le symbole correspondant.

Ayez un peu de patience ; certaines énigmes ne peuvent se résoudre qu'à l'aide d'autres cartes Énigme. Vous ne les aurez pas toutes à votre disposition dès le début. Parfois, vous devrez d'abord vous confronter à d'autres énigmes pour récupérer plus de cartes.

N'ayez pas peur de vous servir des cartes Aide si vous vous retrouvez coincés. Dès qu'une carte Aide est utilisée, formez un paquet de défausse.

Matériel de jeu supplémentaire

En plus du matériel contenu dans la boîte, vous aurez besoin d'un crayon et de papier pour prendre des notes.

Vous aurez aussi besoin d'une montre ou d'un chronomètre.

IMPORTANT : Vous pouvez **écrire sur le matériel, le plier ou le déchirer...** Tout ceci est autorisé et parfois même nécessaire. Vous ne pouvez jouer au jeu qu'une seule fois ; après cela, vous connaîtrez toutes les énigmes, et ne pourrez plus vous servir du matériel ! Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi utiliser des **ciseaux** pour découper le matériel plutôt que le déchirer.

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine quand vous avez résolu la dernière énigme et élucidé le meurtre. Une carte vous l'indiquera. Démarrez le chronomètre au début du jeu afin de savoir combien de temps vous a été nécessaire. Vous pouvez regarder le tableau sur la page suivante pour évaluer votre niveau de réussite.

Lorsque vous calculez le nombre de cartes Aide utilisées, seules les cartes qui vous ont donné de nouvelles pistes ou solutions doivent être comptées. Si une carte Aide vous a dit quelque chose que vous saviez déjà, ne l'incluez pas dans le calcul.

	Aucune carte Aide	1-2 cartes Aide	3-5 cartes Aide	6-10 cartes Aide	> 10 cartes Aide
< 60 min.	10 Étoiles	8 Étoiles	7 Étoiles	5 Étoiles	4 Étoiles
< 75 min.	9 Étoiles	7 Étoiles	6 Étoiles	4 Étoiles	3 Étoiles
< 90 min.	8 Étoiles	6 Étoiles	5 Étoiles	3 Étoiles	2 Étoiles
> 90 min.	7 Étoiles	5 Étoiles	4 Étoiles	2 Étoiles	1 Étoile

Un dernier conseil

Chaque élément du jeu que vous avez utilisé avec succès pour résoudre une énigme doit être mis de côté, mais pas remis dans la boîte. Vous pourriez avoir besoin de ces éléments à nouveau. De cette manière, vous aurez la possibilité de suivre votre progression plus facilement et vous ne vous mélangerez pas les pinceaux. Pour certaines énigmes, les seules choses dont vous aurez besoin seront les illustrations des pièces (c'est-à-dire les voitures et les compartiments).

Le jeu va commencer

Qu'attendez-vous ? Lancez le chronomètre et élucidez le meurtre avant qu'il ne soit trop tard !

Maintenant, vous avez le droit de parcourir le carnet en entier et de commencer à résoudre les énigmes. Si quoi que ce soit n'est pas clair, n'ayez pas peur de vérifier dans le livret de règles au cours du jeu.

Inka & Markus Brand et Kosmos remercient toutes les personnes qui ont essayé le jeu et relu les règles.



Les auteurs

Inka & Markus Brand vivent avec leurs enfants Lukas et Emely à Gummersbach, en Allemagne. Ils ont publié ensemble de nombreux jeux pour enfants et pour la famille, et ont remporté un grand nombre de prix. Bien entendu, ce sont de fervents amateurs d'énigmes et d'échappées games.

Concept d'EXIT : KOSMOS

Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann

Illustrations : Claus Stephan

Illustration de couverture : Silvia Christoph

Conception du titre : Michaela Kienle

Graphismes : Sensit Communication GmbH

Traduction française : Robin Houplier

Édition française : IELLO

©2016-2018 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

© 2017-2018 IELLO

9, avenue des Érables - Lot 341

54180 HEILLECOURT

www.iello.com

Tous droits réservés

Imprimé en Allemagne

CERTIFICAT

Les joueurs suivants ont pris l'Orient-Express :

1	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>
---	----------------------	---	----------------------

3	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>
---	----------------------	---	----------------------

le à

Ont-ils réussi à résoudre l'enquête correctement ?

Oui (+2 étoiles)

Non

Pour ce faire, ils ont eu besoin de minutes et secondes

Ils ont utilisé un total de cartes Aide.

Ils ont donc gagné étoiles pour leur évaluation !

L'énigme la plus amusante était

L'énigme la plus compliquée était

Le joueur qui a résolu
cette énigme était