

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





NICOLAS TRENTI

Meurtre
au
MANOIR

LE JEU

LAROUSSE

- LE JEU -

MEURTRE AU MANOIR

PRINCIPE ET RÈGLES DU JEU

- ⇒ **Nombre de joueurs** : de 1 à 6 joueurs.
- ⇒ **Durée de la partie** : 60 à 120 minutes.
- ⇒ **Matériel** : ce livret, 222 cartes, 2 planches (avec 4 scènes), la lettre de la victime, un mémo.

Prévoyez une feuille de papier, un crayon et une connexion Internet si vous jouez avec votre smartphone (non obligatoire).

Une enquête de salle en salle

Votre soirée au manoir vire au drame : un meurtre a été commis et vous devez trouver le **coupable**, son **arme** et l'**heure** du crime. En parcourant différentes salles, vous allez explorer votre environnement et utiliser les objets à votre disposition pour résoudre cette affaire en un temps limité. Observation, réflexion et imagination vous guideront vers la solution.

Commencez par lire l'**introduction** « Bienvenue au manoir » de ce livret, puis lancez le chronomètre. Chaque salle (**S1**, **S2**...) vous sera ensuite décrite dans le livret



et sera représentée sur une planche. Soyez attentif(s) à ces descriptions et prenez des notes sur une feuille en inventoriant les objets que vous découvrez. Pour vos repérages (plan, personnages, décompte des armes et des faits), vous pourrez utiliser le **mémo**.

Les objets, les indices

Chaque objet est répertorié par deux initiales (par exemple : **PO** pour **porte**). Ces lettres sont utiles pour effectuer des actions sur ces objets.

ATTENTION : ne lisez le descriptif d'une salle que si vous y avez été invité(s). Gardez bien en tête également qu'un objet trouvé dans une salle pourra, sauf indications contraires, être utilisé dans une des salles suivantes.

Pour effectuer une action sur un objet, il suffit d'associer le **code** de cette action (2 lettres) et les **initiales** de l'objet (2 lettres) afin de former un **mot-code** de 4 lettres.

Les actions

Les actions possibles sont les suivantes :

- ⇒ **EX** pour **examiner**, regarder attentivement. Cette action permet d'accéder à une description approfondie, minutieuse et très instructive de l'objet en question. Il s'agit d'une action souvent indispensable pour découvrir de précieux indices ;
- ⇒ **OU** pour **ouvrir**, allumer ;
- ⇒ **DE** pour **déplacer**, secouer, renverser, pousser ;
- ⇒ **IN** pour obtenir un **indice** sur la façon d'utiliser un objet, notamment si vous êtes bloqué(s) dans votre aventure. Si le premier indice ne vous aide pas, un second indice plus précis pourra vous être proposé. Notez sur votre feuille de route le nombre d'indices consultés.



Des codes, des cartes, des possibilités infinies

Chaque mot-code de 4 lettres vous renvoie à une combinaison de 4 chiffres que vous découvrirez dans le **Décodeur** : ce numéro correspond à une carte qui va décrire le **résultat** de votre action.

Il y a donc une multitude de combinaisons et de cartes différentes qui vont vous conduire vers des histoires alternatives, vous donner des indices pour accéder à la sortie ou... à des culs-de-sac !

Pour former un mot-code, il faut toujours respecter l'ordre suivant : **code de l'action** puis **initiales de l'objet**. Par exemple : pour ouvrir (action **OU**) le tiroir **TI**, il faut se reporter à la combinaison inscrite en regard du code **OUTI** dans le Décodeur (carte **6699**).

Il est également possible de combiner deux objets pour les utiliser l'un avec l'autre. Pour cela, il suffit d'associer les initiales de ces objets. Par exemple, pour utiliser la loupe **LO** sur la bibliothèque **BI**, il suffit de se reporter à la combinaison inscrite en regard du code **LOBI** et donc de tirer la carte **6741**.



Les personnages

Dans cette aventure toute particulière, vous ferez la connaissance de personnages, désignés comme les objets par leurs initiales (par exemple : **KE** pour **miss Parker**). Vous pourrez interagir avec ces invités en les interrogeant sur les objets à votre disposition. Pour cela, il suffit d'associer les initiales de l'objet et celles du personnage. Par exemple, pour questionner **miss Parker KE** sur le **piano PI**, il suffit de se reporter à la combinaison inscrite en regard du code **KEPI** (ou **PIKE**).

Interroger les invités s'avérera indispensable pour progresser dans votre enquête, pour obtenir des informations complémentaires, des témoignages... ou des aveux !



Les systèmes à déverrouiller

Au cours de votre aventure, vous pourrez également être confronté(s) à des **cadenas**, **digicodes**, **systèmes de verrouillage**... qui nécessitent systématiquement une combinaison à **4 chiffres**. Dans ce cas, une fois que vous aurez résolu l'énigme et trouvé les chiffres en question, il vous suffira de vous reporter **directement** à la carte correspondante. Si vous ne trouvez pas de carte pour la combinaison envisagée, c'est tout simplement

que ce code n'est pas le bon. Continuez à chercher un peu, et n'oubliez pas de faire appel à un indice si vous êtes bloqué(s).

Vos premiers pas...

Veillez à bien trier les cartes au début de la partie, cela vous fera gagner beaucoup de temps. Vous pouvez désigner un narrateur pour lire les descriptions de salle ou le faire à tour de rôle. Chacun son tour ou tous ensemble (le mode collaboratif est conseillé), les joueurs proposent une combinaison et tirent la carte correspondante. Les cartes tirées doivent être posées face visible pour que tous les joueurs aient toujours l'information à disposition. Certaines cartes devront être replacées dans le jeu.



Un exemple pour se mettre en jambes : vous êtes au salon **SH** et vous décidez de jeter un œil au **piano PD** autour duquel se sont regroupés les invités. Vous combinez donc l'action **examiner EX**



et le **piano** **PA** pour obtenir le mot-code **EXPT**. Vous recherchez ce mot-codé dans le **Décodeur** (dans le livret, ou sur Internet dans sa version en ligne) et vous découvrez la combinaison **5294**. La carte correspondante vous indique une **partition** **PA** posée sur le piano.

Vous ajoutez ce nouvel objet à votre **inventaire** et vous décidez d'y jeter un œil sans plus attendre. À nouveau, vous utilisez donc l'action **examiner** **EX** sur la **partition** **PA** : le mot-code **EXPA** vous renvoie à la carte **2780**, qui vous indique qu'il n'y a rien de ce côté de la feuille, mais qu'elle est imprimée des deux côtés.

Vous décidez donc de retourner la partition. Pour cela, il suffit d'utiliser l'action **déplacer** **DE** : le mot-code **DEPA** correspond à la carte **4780** : au verso, en bas à droite de la feuille, votre regard acéré de détective remarque de minuscules caractères, trop petits pour être déchiffrés à l'œil nu. C'est peut-être le moment d'utiliser votre **Toupe** **TO** sur cette partition grâce au mot-code **TOPA**...

Jouez aussi avec votre Smartphone !

Afin d'optimiser votre temps de recherche, vous pouvez utiliser votre Smartphone.

Après avoir lu l'introduction et le descriptif de la première salle dans le livret, rendez-vous à l'adresse suivante :

Le principe de recherche reste le même, par mots-codes de 4 lettres : **OUTI**, **PIMO**, etc.

Un chronomètre, un historique cliquable des actions précédentes et un inventaire guideront également vos recherches sur ce site.

Vous êtes prêt(s) ? Commencez par lire l'introduction « Bienvenue au manoir » et laissez-vous guider par les indications contenues dans le texte.

Bonne chance !



BIENVENUE AU MANOIR

Sur le perron du manoir Doyle, protégé de la pluie qui tombe à torrents depuis le début de la soirée, vous relisez l'invitation reçue quelques jours plus tôt :

➔ *Lisez l'invitation de William Haynes*

Vous repliez l'invitation et vous sonnez la cloche, bien incapable de prédire ce que cette fin de soirée vous réserve. La porte s'ouvre aussitôt, dévoilant un majordome en uniforme sombre qui s'empresse de vous faire entrer :

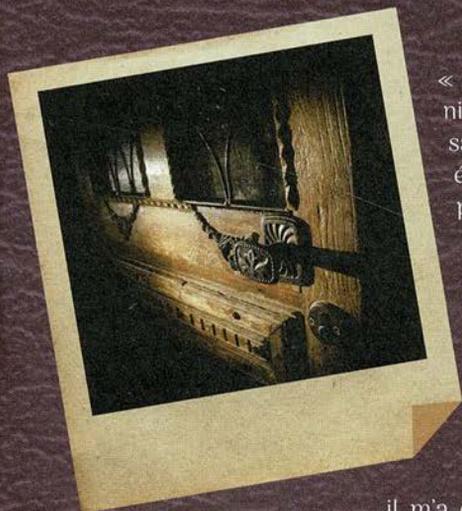
« Inspecteur, vous tombez à pic. Monsieur m'avait prévenu de votre arrivée. Je crains qu'il ne lui soit arrivé un grand malheur. Suivez-moi, s'il vous plaît. Monsieur s'est enfermé dans son bureau. »

Vous pénétrez dans le hall en marbre de la demeure victorienne. Vous connaissez bien les lieux pour avoir déjà rendu visite à William Haynes ici à plusieurs reprises. Le majordome se dirige vers une porte sur votre droite et vous invite à regarder par la serrure. Malgré l'éclairage sommaire de la pièce, vous repérez le corps de votre ami, affalé sur le bureau. Vous tentez de forcer la porte, en vain... Vous tambourinez, mais William Haynes ne bouge pas. Vous devez vous rendre à l'évidence : votre ami a très certainement été assassiné.

Cher ami,

Je serais très heureux
de vous compter parmi
mes invités samedi soir
au manoir.





« Inspecteur, j'ai pris la liberté de retenir les quatre invités, ils attendent dans le salon. C'est la seule pièce accessible à cet étage, sir Haynes a verrouillé les autres portes un peu plus tôt.

- Que pouvez-vous me dire de plus ? Comment s'est déroulée la soirée ?

- Après le repas, sir Haynes a rencontré chacun des invités, l'un après l'autre, dans son bureau. Ces entrevues individuelles ont eu lieu à 20 h, 21 h, 22 h et 23 h. J'ai apporté une tisane à Monsieur au cours de la soirée, et

il m'a confié qu'il avait remarqué que chaque invité avait ramené une arme avec lui ! »

Chacun des quatre invités a donc eu l'opportunité d'assassiner William Haynes. Il va vous falloir faire preuve d'observation et de déduction pour identifier l'assassin, l'arme utilisée et l'heure de l'entrevue au cours de laquelle votre ami a été tué.

« Une dernière chose, inspecteur. J'ai cru bon d'appeler la police, elle sera là dans une heure. Maintenant, si vous voulez bien me suivre, je vais vous présenter les invités. »

Vous vous devez d'honorer la mémoire de votre ami, et donc de résoudre le crime avant l'arrivée de la police. Ne perdez pas de temps, vous n'avez plus que 60 minutes...

⇒ **Lancez le chronomètre**

⇒ **Rendez-vous en salle 81 - LE SALON**

