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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

UNIVERSITY GAMES 08271

8+ 2+ 30 min

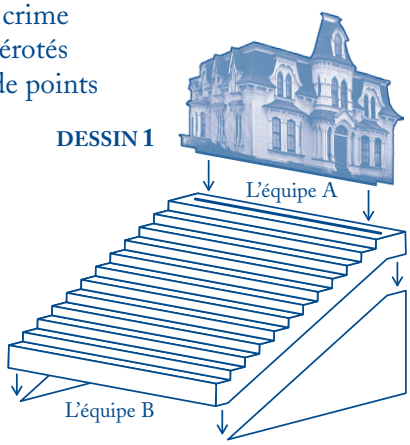
Meurtre mystérieux au Manoir™

Le jeu classique « meurtre et mystère » ! Qui ? Pourquoi ? Où ? Et comment ?

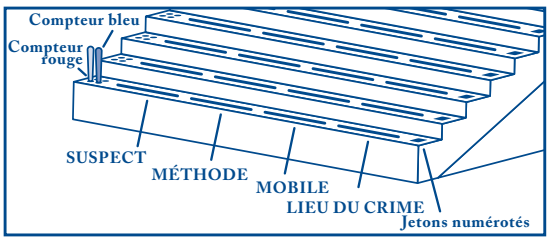
CONTENU

- Villa 3D (2 supports, 1 escalier, 1 maison)
- 312 Cartes
  - 78 x Suspect (13 x 6)
  - 78 x Méthode
  - 78 x Mobile
  - 78 x Lieu du crime
- 24 Jetons numérotés
- 2 Compteurs de points

DESSIN 1



DESSIN 2



BUT DU JEU

Trouvez la solution du meurtre en combinant judicieusement tous les éléments ! Qui est le suspect ? Comment l'assassin a-t-il tué sa victime ? Quel était son mobile ? Où le crime a-t-il été commis ?

PRÉPARATION

- Assemblez le plateau de jeu (dessin 1). Placez les deux supports de part et d'autre de l'escalier et fixez la villa tout en haut de l'escalier, le dessin de la maison étant tourné vers les marches.
- L'équipe A utilise le compteur de points rouge et le place dans le trou qui se trouve à gauche de l'escalier. L'équipe B a le compteur de points bleu qu'elle place à la droite de celui de l'équipe A (dessin 2).
- Triez les cartes par catégorie : Suspect, Méthode, Mobile, Lieu du crime. Chaque catégorie comporte 6 possibilités différentes (dessin 3). Placez les piles de cartes les unes à côté des autres à l'endroit prévu à cet effet dans la boîte.
- Toutes les cartes sont imprimées des deux côtés de manière à permettre aux deux équipes d'avoir à tout moment une bonne vue d'ensemble de la situation.
- Placez la villa de manière que seule l'une des équipes puisse voir l'arrière de la villa et y placer les cartes choisies.

DESSIN 3

CATÉGORIE	POSSIBILITÉS
SUSPECT	Ambre, Eugène, Lily, Criquet, Cyclope, Vénus
MÉTHODE	Poussé dans l'escalier, poignardé, empoisonné, électrocuté, étranglé, abattu
MOBILE	Argent, jalousie, goût du pouvoir, gloire, amour, vengeance
LIEU DU CRIME	Salle de bains, vestiaire, jardin, cuisine, salle de jeu, chambre à coucher

LE JEU

- L'équipe A prend place derrière la villa, tandis que l'équipe B se place devant la villa (Dessin 1).
- L'équipe A met un meurtre en scène en choisissant une carte de chaque catégorie. Ces cartes sont alors placées dans les cases prévues à cet effet derrière le dessin de la maison : l'équipe B ne peut donc pas voir les cartes choisies.
- L'équipe B essaye de résoudre le meurtre en devinant la mise en scène imaginée par l'équipe A. Pour ce faire, elle choisit aussi une carte de chaque catégorie. Les cartes choisies pour la première manche seront posées sur la première marche de l'escalier. Placez les cartes dans le même ordre que les couleurs de l'escalier (carte noire de Suspect dans la fente noire, carte verte de Méthode dans la fente verte, etc.). De même, les cartes choisies pendant la seconde manche seront posées sur la deuxième marche, etc.
- Chaque fois que l'équipe B choisiT une série de cartes, l'équipe A vérifie le nombre de cartes correspondant à la bonne réponse : elle pose alors un jeton numéroté à l'endroit prévu à cet effet à côté de l'escalier. Si par exemple l'équipe B a donné la bonne réponse correspondant à l'une des catégories, elle placera le jeton portant le chiffre 1 sur la droite de l'escalier (dessin 2). L'équipe A se garde bien d'indiquer quelles cartes correspondent à ces bonnes réponses !
- À chaque manche et à partir des indications fournies par l'équipe A, l'équipe B essaye de résoudre le meurtre en plaçant une nouvelle scène de meurtre sur le plateau de jeu. À la fin de chaque manche, les jetons numérotés indiquent le nombre de catégories pour lesquelles l'équipe B a donné la bonne réponse. L'équipe B continuera à jouer de la même façon – jusqu'à ce qu'elle ait trouvé la solution du meurtre.
- Dès que l'équipe B aura résolu le meurtre et donc trouvé la bonne combinaison de cartes, le score sera établi et les équipes A et B intervertiront leurs rôles.

CONSEIL	
Essayez de ne changer qu'une seule catégorie par manche. Cela vous permettra d'éliminer plus rapidement certaines possibilités. Il suffit parfois d'un brin de jugeote !	**Un compartiment destiné aux cartes déjà jouées a été prévu dans la boîte. Vous pouvez par exemple y mettre les cartes dont vous êtes sûr qu'elles n'ont rien à voir avec le meurtre.**

ATTENTION : Si une équipe n'a pas encore résolu l'énigme au bout de 12 manches, la partie est terminée et l'équipe ne marquera pas de points.

LE SCORE

Seule l'équipe qui essaye de résoudre le meurtre peut marquer des points pendant une manche. Plus il lui faudra de manches pour trouver la solution de l'énigme, moins elle marquera de points. La valeur en points est égal au nombre de degrés dont vous pouvez faire avancer le compteur de points. Chaque marche correspond à deux étapes (degrés du compteur) de l'enquête. Le score sera calculé suivant le tableau ci-dessous.

Nombre de manches nécessaires pour résoudre le meurtre	Valeur en points
1	14
2	12
3	10
4	9
5	8
6	7
7	6
8	5
9	4
10	3
11	2
12	0

Trouvez la clé du mystère en cliquant sur www.meurtremysterieuxaumanoir.eu et gagnez des prix passionnants !

Faites coucou à tous vos amis en leur envoyant des e-cartes amusantes, découvrez tous les suspects, organisez votre propre meurtre-party et participez à un concours mystérieux !

LE GAGNANT

L'équipe gagnante sera celle qui arrivera la première devant le Manoir.

© 2010 University Games Corporation, 2030 Harrison Street, San Francisco, CA 94110, USA. All Rights Reserved.
University Games Australia, Level 1, 71-73 Chandos Street, St. Leonards, NSW 2065, Australia. University Games UK, Ltd., Unit 11, Brickfields Business Park, Old Stowmarket Road, Woolpit, Bury St. Edmunds, Suffolk, IP30 9QS, UK.
University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), Pays-Bas. info@ug.nl

Meurtre mystérieux au Manoir™

Le jeu classique « meurtre et mystère » !
Qui ? Pourquoi ? Où ? Et comment ?

Fiches des suspects

Glisse-toi dans la peau des suspects pour voir ce qu'ils ont dans le ventre ! Tu vas d'ailleurs les rencontrer tout de suite. Grâce à toi, le crime ne restera pas impuni !

Cyclope

Âge : 49 ans

Profession : mécanicien auto

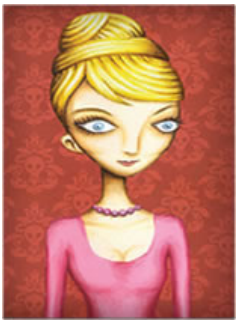
Situation de famille : veuf

Signes distinctifs : chauve, yeux verts, dents gâtées, regard fourbe, mais le cœur sur la main

Hobbys : les autos

Casier judiciaire : diverses infractions à la circulation routière, vol de véhicule, virée en voiture volée

Depuis toujours, Cyclope se passionne pour les autos. À l'âge de quinze ans, il a participé à des courses de rues parfaitement illégales. C'est là qu'il a rencontré sa femme Patricia et qu'ils ont décidé de vivre ensemble. Manque de bol, peu après, juste avant son dix-neuvième anniversaire, Cyclope s'est fait coffrer pendant l'une de ces courses de rues : il se trouvait au volant de la superbe Ferrari toute neuve qu'il venait de voler. Comme de juste, il a atterri en prison où il a été nourri à l'œil pendant trois ans. Une longue séparation. Lorsque Cyclope retrouva la liberté, il décida de se tenir peinard et de gagner sa vie honnêtement. Il s'établit à son compte dans son propre garage. Au bout de quelques années, les affaires marchèrent si bien qu'il put s'acheter la voiture de ses rêves, une Porsche 924 Carrera GT. À part quelques amendes pour infraction au code de la route, il n'eut plus affaire à la police. Tout allait donc bien pour Cyclope et Patricia. Mais le destin frappa encore une fois. Un triste soir d'automne, Patricia ne rentra pas chez elle. Plusieurs semaines après sa disparition, la gendarmerie retrouva la voiture dans une rivière : le cadavre de Patricia était coincé entre le siège et le volant. On a toujours admis qu'il s'agissait d'un accident…



Ambre

Âge : on ne demande pas son âge à une dame.

Profession : chirurgienne plasticienne

Situation de famille : inconnue

Signes distinctifs : cheveux blonds, yeux bleus, transforme le pire laideron en une beauté ravageuse

Hobbys : l'embellissement artificiel des êtres vivants

Casier judiciaire : inconnu

Née dans la ville de Belulino, fille des parents les plus séduisants du monde, Ambre a grandi sous le signe de la Beauté, seule chose importante à leurs yeux. Ambre et ses parents ne vivaient que pour la Beauté. Ce n'était hélas pas le cas de leur gouvernante, Madame Malbela. Madame Malbela était gentille et veillait au bien-être de toute la famille. Mais Ambre – qui la trouvait affreusement laide – ne pouvait pas la voir en peinture. Il faut dire que Madame Malbela ne faisait rien pour se rendre attirante. Peu soignée, fagotée comme l'as de pique, maquillée avec un lance-pierres, elle n'avait décidément rien pour plaire à Ambre. En grandissant, Ambre trouva la solution du problème : la chirurgie esthétique. Pendant des semaines et même des mois, Ambre essaya de convaincre Madame Malbela des bienfaits de la chirurgie plastique. En vain. Madame Malbela ne voulait rien entendre. Et Ambre, entêtée de nature, sombrait dans le désespoir. Il y a deux ans, on a retrouvé la gouvernante dans la cave de la maison. Morte. À côté d'elle, la carte de visite d'un chirurgien plasticien dont le nom commençait par un A…

Criquet

Âge : 29 ans

Profession : entomologiste (les insectes, il ne connaît que ça.)

Situation de famille : célibataire

Signes distinctifs : cheveux bruns, coiffure en crête de coq, yeux bruns, fasciné par toutes sortes d'horribles bébêtes

Hobbys : les insectes et les reptiles

Casier judiciaire : vol par effraction

À l'école, Criquet faisait toujours bande à part. Les autres le trouvaient bizarre – non sans raison d'ailleurs. En effet, Criquet – qui se passionnait pour les insectes et les reptiles – amenait ses petits amis en classe, ce qui ne plaisait ni aux autres élèves ni à l'institutrice. Mais Criquet faisait comme si de rien n'était et continuait à chercher la petite bête. Ses vrais amis, c'étaient les insectes. Après le bac, il décida de les étudier de plus près et devint entomologiste. Il devint également président du Club de la Joyeuse Veuve noire, nommé d'après le roman « La Toile de la Veuve ». Le club avait pour objectif de libérer les insectes et autres bestioles. Comme les pétitions ne donnaient rien, le club décida de passer à la vitesse supérieure en essayant d'ouvrir les portes des cages des reptiles et insectes emprisonnés dans les zoos. La plupart du temps, les libérateurs étaient pris sur le fait. Jusqu'au jour où… Oui, ce fut vraiment la journée la plus noire de toute l'histoire du Zoo « Pas si bêtes ». Tous les reptiles s'échappèrent et, piqué par un serpent venimeux, un employé du zoo y perdit la vie. Une mort d'autant plus mystérieuse qu'il n'y avait pas de serpents au zoo…

Lily

Profession : coiffeuse

Situation de famille : malheureuse en ménage

Signes distinctifs : cheveux roux, yeux bleus, manie rapidement les ciseaux et autres instruments de coiffeur au tranchant bien affûté

Hobbys : art

Casier judiciaire : vide

Pendant sa formation de coiffeuse, Lily n'avait pas beaucoup d'amies. Elle était très repliée sur elle-même et avait du mal à accepter les critiques. Pas une élève de sa classe ne voulait lui servir de modèle. Il faut dire que cette pauvre Lily avait un peu pété les plombs un jour où le professeur avait trouvé à redire à la coupe qu'elle venait de faire. Du coup, elle avait repris ses ciseaux et avait cisaillé la chevelure à la six quatre deux. Bonjour les échelles ! Pire encore, la dernière victime de ses tentatives capillaires y avait laissé le bout de l'oreille. C'est vous dire ! Résultat, Lily avait été renvoyée de l'école, mais elle avait tout de même obtenu son diplôme en suivant des cours par correspondance. Par la suite, elle a été embauchée dans un salon de coiffure où elle est tombée amoureuse de Fabrice, le propriétaire du salon. Ces derniers temps, leur mariage bat de l'aile : d'après Lily, Fabrice trouve l'une des clientes un peu trop à son goût. La semaine prochaine, Fabrice part en voyage et c'est Lily qui coupera les cheveux de sa rivale. On croise les doigts…

Eugène

Âge : 37 ans

Profession : plombier

Situation de famille : marié

Signes distinctifs : cheveux roux, yeux bleus, plutôt du genre rapide et adroit de ses mains

Hobbys : petits travaux de toute sorte

Casier judiciaire : vide (Eugène est innocent jusqu'à preuve du contraire.)

Eugène ? Toujours un mot gentil, toujours prêt à rendre service. Au fond, un vrai père tranquille. À l'âge de dix-sept ans, il a rencontré sa femme Vanessa : c'est Frank, son meilleur ami qui la lui a présentée. Frank et Eugène ont obtenu ensemble leur diplôme de plombier et ont débuté dans la même entreprise « La fuite du robinet ». Quelques années plus tard, selon les rumeurs, Frank et Vanessa avaient une liaison – ce que tous deux niaient avec la dernière énergie. Mais l'amitié des deux hommes en avait pris un coup. Peu avant Noël 2002, un terrible accident se produisit alors que Frank et Eugène s'efforçaient de colmater une fuite dans une cave. Soudain, les habitants de la maison entendirent des éclats de voix suivis d'un bruit de chute. Dix secondes d'un silence angoissant avant qu'Eugène ne monte quatre à quatre les marches de l'escalier pour appeler une ambulance. Selon lui, Frank s'était cogné sur une conduite en acier en tombant à la renverse…

Vénus

Âge : 25 ans

Profession : Masseuse

Situation de famille : en union libre

Signes distinctifs : cheveux noirs, yeux verts. Elle masse tantôt en douceur tantôt avec une certaine brusquerie.

Hobbys : étude du corps humain

Casier judiciaire : vol en magasin et vandalisme

En classe, Vénus apprenait tout ce qu'elle voulait. En sciences nat, elle était même la première de la classe. Seul problème, Vénus était soupe au lait – et cela n'a pas changé. Obéir à l'école ou ailleurs, ce n'était pas son truc. Elle séchait les cours plus souvent qu'à son tour et il lui arrivait même de se retrouver au commissariat. Une fois, elle a volé un rouge à lèvres et des bonbons dans un supermarché. Prise en flagrant délit, elle fut condamnée à 200 heures de travaux d'intérêt général. Lorsqu'elle eut purgé sa peine, elle ne trouva rien de mieux à faire que de couvrir de graffitis les murs du supermarché qui avait porté plainte. Malheureusement pour elle, elle fut de nouveau prise sur le fait. Elle s'en tira avec une copieuse amende… et une obligation de thérapie pour calmer son agressivité. C'est là qu'elle rencontra Lucas. Vénus semblait enfin trouver son chemin. Comme elle s'intéressait à la biologie et au corps humain, elle décida de suivre une formation de masseuse. Pendant son stage, on lui reprocha parfois sa brusquerie, mais à la fin du cours, Vénus avait appris toutes les ficelles du métier. Elle travaille maintenant dans un salon de massage. Mais quand elle n'est pas de bonne humeur, Lucas préfère s'en remettre aux mains d'une autre masseuse…