

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



RÈGLES DU JEU CSI: LES SENS

POUR COMMENCER

- Choisissez une affaire (Dossiers 1 à 6). Placez les cartes de Défi et de Preuve, ainsi que l'enveloppe de la solution aux endroits désignés sur le tableau.
- Choisissez une figurine de personnage de CSI et place-la sur la case DÉPART. Choisissez un superviseur de dossier. En règle générale, le joueur qui a choisi Grissom. Le superviseur de dossier lit aux joueurs la description des lieux du crime dans le dossier de l'affaire, c.-à-d. les lieux du crime, la victime, les suspects et la cause de la mort.
- Superviseur de dossier : Ouvrez le dossier de l'affaire, posez-le à plat et commencez l'écoulement du sablier. **NE LISEZ PAS** les questions à haute voix pour le moment. Cela se produit plus tard. Ensuite, tous les Experts CSI étudient l'image des lieux du crime pendant 60 secondes. Lorsque le temps est écoulé, le superviseur de dossier retourne le dossier de l'affaire et trouve 8 questions à propos de l'image des lieux du crime.
- Superviseur de dossier : Posez à chaque joueur la question particulière à son personnage. Les réponses sont imprimées à l'encre UV sur le dossier de l'affaire. Chaque joueur a 60 secondes pour répondre. Si la réponse est bonne, il commence sur la piste courte (6 cases). Si la réponse est incorrecte, il commence sur la piste longue (9 cases).

- Placez les cartes sur le tableau de jeu.
- Placez tous les autres éléments autour du tableau de jeu.



- Choisissez votre pion CSI.



- Choisissez votre affaire.

COMMENT JOUER

Suite à l'endos ➤

- Les 4 premiers départements (Enquête préliminaire, Diagramme des lieux du crime, Interrogation et Laboratoire audiovisuel) comprennent des défis MICRO (faciles) et MACRO (difficiles) sur chaque carte Défi. Le 5e département, le bureau de Grissom, comporte un niveau de défis. Le sablier de 60 secondes sert pour tous les défis.
- Le superviseur de dossier commence. **NE LANCEZ PAS** le dé. Prenez la première carte de la pile de l'Enquête préliminaire et lisez la question MICRO à haute voix. La réponse est imprimée à l'encre UV. Remettez la carte sous la pile.
- Si vous avez la bonne réponse, lancez le dé et bougez du nombre de cases indiqué. C'est ensuite le tour du prochain joueur. L'ordre des joueurs est dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous lancez toujours le dé après avoir réussi un défi.
- Si la réponse est incorrecte, c'est le tour du joueur suivant. Attendez votre tour pour essayer de nouveau. Si après 3 tours, vous êtes incapable de réussir un défi, vous pouvez lancer le dé pour avancer.
- Répondez correctement aux Défis MICRO pour passer au département de l'enquête préliminaire. Si vous lancez un numéro plus élevé que celui requis pour atteindre le département, vous **DEVEZ ARRÊTER** sur la case du département.
- Une fois sur la case du département, c'est le tour du joueur suivant. À votre prochain tour, prenez la première carte de la pile Enquête préliminaire. Le défi MACRO montre un insecte. Mettez la main dans le sac d'insectes et, en vous servant uniquement de votre toucher, tentez de trouver l'insecte illustré sur la carte. Vous avez une seule chance de trouver le bon insecte. Si vous réussissez, lisez la carte de preuve de ce département. C'est alors le tour du prochain joueur. Si vous échouez, attendez votre prochain tour pour essayer à nouveau de réussir un autre défi MACRO de l'insecte.

But du jeu : Être le premier Expert CSI à correctement répondre à une série de questions et de défis, à faire le tour du tableau et à résoudre le crime en nommant le suspect principal. Vous êtes maintenant un expert en criminalistique. Bonne chance!

Pour consulter les règles du jeu plus détaillées, visitez le www.playsbg.com

COMMENT JOUER (Suite)

- La première personne à lire la carte de preuve de chaque département doit la lire à haute voix. Remettez la carte de preuve sur le tableau. C'est le tour du joueur suivant. À votre prochain tour, vous commencez à avancer vers le prochain département.
- Si vous réussissez un défi MACRO au premier essai, vous avancez sur la piste courte. Sinon, vous avancez sur la piste longue. Remarque : cela empêche une personne d'être prise sur la piste longue pendant toute la partie.
- Continuez de faire le tour du tableau en passant les défis MICRO pour vous rendre à chaque département et en passant les défis MACRO pour recueillir des preuves.

IMPORTANT

****Lorsque vient votre tour, choisissez un défi dans votre département actuel. Lancez le dé APRÈS avoir réussi un défi. Si vous échouez au défi, demeurez où vous êtes et attendez votre prochain tour.**

****Les sections MACRO sont obligatoires et ne peuvent pas être sautées, sans égard à ce qu'indique le dé.**

****Pour les défis impliquant l'interaction entre les joueurs (Diagramme des lieux du crime, Interrogation, Laboratoire audiovisuel), récompensez l'adversaire qui devine la bonne réponse en le faisant avancer de 2 cases. Le joueur dont c'est le tour lance le dé pour avancer.**

****S'il vous faut 1 espace pour atteindre un département et que vous gagnez 2 espaces, vous DEVEZ ARRÊTER. Attendez votre tour pour passer un défi MACRO.**

****Pour les défis impliquant l'interaction entre les joueurs (Diagramme des lieux du crime, Interrogation, Laboratoire audiovisuel), il n'est pas nécessaire d'avoir le mot exact. Par exemple, si la carte dit « enquête » et que le joueur dit « enquêter » ou « enquêteur », la réponse est correcte. Usez de votre bon jugement dans l'application de cette règle.**

POUR GAGNER

- Le premier joueur à réussir un défi du Bureau de Grissom lit la carte de preuve du Bureau de Grissom. Vous recevez alors la preuve finale contenue dans l'enveloppe de solution. C'est une carte d'indice vital qui vous aidera à résoudre le crime. **NE LISEZ PAS** la preuve finale à haute voix.
- Vous pouvez maintenant résoudre l'affaire! Écrivez le nom du coupable sur la tablette à dessin CSI et placez la feuille dans l'enveloppe de solution. À l'aide de la lampe UV, lisez la solution qui se trouve sur la carte de résolution. **NE LISEZ PAS** la solution à haute voix.
- Si vous avez raison, vous avez résolu le crime et gagné la partie ! Prouvez que vous avez la bonne réponse avec le papier que vous avez mis dans l'enveloppe de solution. Si vous avez tort, vous êtes éliminé de l'enquête et la partie continue.

Voici les départements CSI et les défis pour chacun d'eux :



DEFI DE L'ENQUÊTE PRÉLIMINAIRE

Enquête préliminaire :

Micro : Question anecdotique (choix multiple et vrai ou faux). Réponses imprimées à l'encre UV.

Macro : Défi du toucher avec le sac d'insectes.



DESIJN DES LIEUX DU CRIME

Diagramme des lieux du crime :

Micro : Dessiner des sujets d'un mot pour faire deviner par les autres joueurs.

Macro : Dessiner des sujets de plusieurs mots pour faire deviner les autres joueurs.



INTERROGATION

Interrogation :

Micro : Décrire des termes (sans utiliser les 3 mots indiqués) pour faire deviner les autres joueurs.

Macro : Décrire des termes (sans utiliser les 5 mots indiqués) pour faire deviner les autres joueurs.



LABORATOIRE AUDIOVISUEL

Laboratoire audiovisuel :

Micro : Faire l'action ou le bruit d'un sujet facile à deviner par les autres joueurs.

Macro : Faire l'action ou le bruit d'un sujet difficile à deviner par les autres joueurs.



BUREAU DE GRISSOM

Bureau de Grissom : Les défis vont d'une gamme d'énigmes verbales à des équations mathématiques. Les réponses sont imprimées à l'encre UV. Si, après le délai alloué, le joueur ne peut PAS répondre correctement, le reste des joueurs peuvent tenter pendant une minute de trouver la réponse. Si un joueur obtient la bonne réponse, il avance de 2 cases.