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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

ASTUCES POUR GAGNER LE JEU

- Quand votre équipe pense avoir une idée, assurez-vous que vous êtes tous d'accord. Ne donnez pas la Loupe Magique au lecteur avant d'être sûr de la réponse que vous voulez donner.
- N'hésitez pas à demander au lecteur de relire tout ou partie des informations déjà dévoilées. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez.

LE JEU À DEUX JOUEURS

Cette fois-ci les rôles restent fixe : l'un des joueurs est le lecteur et l'autre l'enquêteur qui doit résoudre l'énigme. Le jeu se déroule de la même façon si ce n'est, évidemment, que les rôles ne changent pas tant que l'énigme n'a pas été résolue.

1) Le lecteur lit le titre, la situation et l'énigme.

2) L'enquêteur choisit s'il veut un indice ou s'il veut directement donner sa réponse.
3) Le moins d'indices seront donnés, le plus de points on pourra remporter (voir la grille des scores). Quand l'enquêteur pense avoir trouvé la bonne solution il donne la Loupe Magique au lecteur pour que celui-ci puisse vérifier si sa réponse est exacte.

   Si l'enquêteur a trouvé la bonne réponse, il déplace son curseur du bon nombre de crans. Sinon, le lecteur lit l'indice suivant.
   Si à la fin de la carte, la solution n'a toujours pas été trouvée, le lecteur dévoile alors la solution et l'enquêteur ne gagne aucun point.

4) Une fois l'énigme résolue ou révélée, on inverse les rôles de lecteur et d'enquêteur.

INSPECTEUR LÉNIGME

RÈGLE DU JEU

À partir de 2 joueurs

UNIVERSITY GAMES
08632

University Games Europe BA
Molenbeekstr. 52, 6229 AX Maastricht-Amsyt, The Netherlands
www.universitygames.net contact@ug.nl

REGLE DU JEU

CONTENU

- 1 grande loupe magique.
- 75 cartes recto verso soit 150 énigmes.
- Règles de jeu.

BUT DU JEU

Etre la première équipe à répondre à un maximum d'énigmes, afin d'atteindre le haut de la Loupe Magique avec le curseur.

PRÉPARATIFS AVANT DE JOUER

1) Choisir son équipe.
2) Décider quelle équipe utilisera le curseur violet sur la Loupe Magique et laquelle utilisera le vert.
3) S'assurer que les curseurs soient en bas de la loupe magique près de la poignée.
4) Les cartes forment une pioche entre les deux équipes.

LE JEU AVEC DES ÉQUIPES

1) On détermine quelle équipe commence. Cette équipe va tenter de résoudre une énigme et prend possession de la Loupe Magique.
2) Un joueur de l'équipe adverse va lire une énigme et ne pourra donc pas prendre part à la résolution de cette énigme.
3) Ce joueur, le lecteur, pioche donc une carte au sommet de la pile et la lit. Il ne la montre ni à ses coéquipiers ni à ses adversaires.
4) De sa voix la plus effrayante, le lecteur dévoile le titre de l'énigme, la situation, et l'énigme.
5) Après que l'énigme ait été lue, l'équipe dont c'est le tour, tente de résoudre l'affaire. Si elle pense avoir trouvé la solution, elle donne la Loupe Magique au lecteur en lui donnant la solution (à voix haute).
6) Le lecteur place la loupe au dessus de la solution, en bas de la carte. Celle-ci apparaîtra comme par magie. Attention, le lecteur ne doit en faire part à personne.
   - ***Si l'équipe a résolu correctement l'énigme,*** alors le lecteur peut montrer la réponse à tout le monde et peut déplacer le curseur sur la loupe magique. Dans l'exemple que nous venons de citer, l'équipe qui a résolu l'énigme sans qu'aucun indice n'ait été dévoilé peut déplacer son curseur de 5 crans.
     (Pour plus de détails voir la grille des scores)

     Si l'équipe en jeu n'a pas pu résoudre l'énigme, l'équipe adverse s'approprie la Loupe Magique.

     a) Il est temps pour le lecteur de dévoiler le premier indice. L'équipe adverse a maintenant, elle aussi, une chance de résoudre l'énigme. Une fois qu'ils se sont mis d'accord sur la réponse, les membres de l'équipe remettent la Loupe Magique au lecteur qui leur dira si la réponse est correcte ou pas.

     b) Le jeu continue ainsi de suite, le tour passant d'une équipe à l'autre jusqu'à ce que l'une d'entre elles résolve l'énigme ou que tous les indices aient été lus.

     c) L'équipe qui résout l'énigme gagne la manche. Le nombre de point attribué dépend du nombre d'indices dévoilés :

GRILLE DES SCORES

5 points – Résolution du mystère en ayant seulement entendu le titre, la situation et l'énigme.
4 points – Résolution du mystère après un indice.
3 points – Résolution du mystère après deux indices.
2 points – Résolution du mystère après trois indices.
1 point – Résolution du mystère en ayant entendu le titre, la situation, et tous lesquatre indices.

7) Après que la solution ait été révélée, un nouveau lecteur est choisit parmi les membres de l'autre équipe et une nouvelle carte est piochée.

(Si l'énigme n'a pas été résolue, aucune des deux équipes ne gagne de points, la solution à l'enigme est tout de même dévoilée.)

POUR GAGNER LE JEU

La première équipe qui fait parvenir son curseur au sommet de la Loupe Magique remporte le jeu.