JEU D'ENQUÊTE · 3 À 6 JOUEURS · DÈS 8 ANS · 45 MINUTES

L'affaire du manoir des Glycines



Samedi soir, 23 h. Le comte Edmond de Varenne est retrouvé sans vie au manoir des Glycines, pendant le dîner de ses soixante ans. Six personnes n'ont pas d'alibi. Il faut trouver qui, avec quoi, et où.

Le matériel

- Les 21 cartes (6 suspects, 6 armes, 9 lieux), à découper.
- Le plan du manoir (feuille suivante), au milieu de la table.
- Une fiche d'enquête par joueur, et un crayon.
- Un pion par joueur : un bouchon, une pièce, un trombone.
- Une enveloppe, ou une soucoupe retournée : c'est le dossier.

La mise en place

1. Faites trois tas, faces cachées : suspects, armes, lieux. Mélangez chaque tas.
2. Sans regarder, prenez la carte du dessus de chaque tas et glissez les trois dans le dossier. **C'est la solution** : personne ne la voit avant la fin.
3. Mélangez les 18 cartes restantes et distribuez-les toutes. Certains en auront une de plus : ce n'est pas grave.
4. Chacun coche sur sa fiche, dans sa propre colonne, les cartes qu'il a en main : elles ne sont pas dans le dossier.
5. Chacun pose son pion dans une pièce de son choix. Le plus jeune commence.

À son tour

1. **Se déplacer** vers une pièce voisine (en haut, en bas, à gauche ou à droite sur le plan), ou rester où l'on est.
2. **Formuler une hypothèse** sur la pièce où l'on se trouve : « Je soupçonne Iris Delorme, avec le tisonnier, dans la bibliothèque. »
3. **Les autres réfutent**, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier qui a au moins une des trois cartes en montre une, **en secret**, au seul joueur qui a parlé. S'il en a plusieurs, il choisit laquelle. Dès qu'une carte est montrée, le tour s'arrête.
4. Si personne n'a rien à montrer, c'est une piste sérieuse… ou un bluff : on a le droit de citer ses propres cartes.

Accuser

À son tour, au lieu d'une hypothèse, un joueur peut **accuser** : il annonce un suspect, une arme et un lieu, puis regarde seul le dossier.

- S'il a vu juste, il retourne les trois cartes : il a gagné.
- S'il se trompe, il remet les cartes sans rien dire. Il ne joue plus, mais **continue de réfuter** avec ses cartes : sinon le jeu devient impossible pour les autres.

On n'accuse qu'une fois par partie. Pour l'accusation, le lieu peut être n'importe quelle pièce.

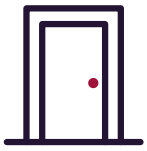
Version rapide, sans plan. On oublie le plan et les pions : à chaque tour, l'hypothèse peut porter sur n'importe quelle pièce. Une partie dure alors vingt minutes, idéal pour un apéritif ou pour apprendre le jeu.

Avec des enfants de 6-7 ans. Jouez en équipes d'un adulte et d'un enfant : l'enfant pose l'hypothèse et coche la fiche, l'adulte l'aide à lire ce qui reste.

LE PLATEAU · À POSER AU MILIEU DE LA TABLE

Le plan du manoir

On se déplace d'une pièce à une pièce voisine, par les portes : en haut, en bas, à gauche, à droite. Pas en diagonale.



Le grenier 1 malles et poussière	**La bibliothèque** 2 le fauteuil du comte	**La serre** 3 orchidées et arrosoirs
Le salon de musique 4 le piano est ouvert	**La salle à manger** 5 dix couverts, neuf assiettes vides	**La cuisine** 6 le dîner refroidit
La chapelle 7 un cierge vient d'être éteint	**La cave à vin** 8 une bouteille brisée	**L'écurie** 9 un cheval sellé, prêt à partir

9 pièces, 12 portes. Le comte a été vu pour la dernière fois à 22 h 40, dans le salon de musique.

Les cartes

Imprimez sur du papier un peu épais, ou collez la feuille sur un carton de céréales avant de découper : les cartes ne doivent pas se lire par transparence.

✂ Découpez en suivant les pointillés

SUSPECT

Hortense Belair

la cuisinière, trente ans de maison

L'affaire du manoir des Glycines

SUSPECT

Le colonel Brassac

vieil ami du comte, criblé de dettes

L'affaire du manoir des Glycines

SUSPECT

Iris Delorme

la pianiste invitée pour la soirée

L'affaire du manoir des Glycines

SUSPECT

Le professeur Valmont

le médecin de famille

L'affaire du manoir des Glycines

SUSPECT

Madame de Saint-Clair

la sœur du comte, son unique héritière

L'affaire du manoir des Glycines

SUSPECT

Victor Lambert

le jardinier, renvoyé le matin même

L'affaire du manoir des Glycines

ARME

Le tisonnier

posé près de la cheminée

L'affaire du manoir des Glycines

ARME

La fiole de poison

disparue de l'armoire à pharmacie

L'affaire du manoir des Glycines

ARME

Le coupe-papier

en argent, aux initiales du comte

L'affaire du manoir des Glycines

Les cartes (suite)



✂ Découpez en suivant les pointillés

ARME



Le vase de cristal

un cadeau de mariage

L'affaire du manoir des Glycines

ARME



Le cordon de rideau

arraché dans le salon

L'affaire du manoir des Glycines

ARME



Le pistolet de duel

le second de la paire manque

L'affaire du manoir des Glycines

LIEU



Le grenier

malles et poussière

L'affaire du manoir des Glycines

LIEU



La bibliothèque

le fauteuil du comte

L'affaire du manoir des Glycines

LIEU



La serre

orchidées et arrosoirs

L'affaire du manoir des Glycines

LIEU



Le salon de musique

le piano est ouvert

L'affaire du manoir des Glycines

LIEU



La salle à manger

dix couverts, neuf assiettes vides

L'affaire du manoir des Glycines

LIEU

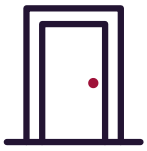


La cuisine

le dîner refroidit

L'affaire du manoir des Glycines

Les cartes (suite)



✂ Découpez en suivant les pointillés

LIEU



La chapelle

un cierge vient d'être éteint

L'affaire du manoir des Glycines

LIEU



La cave à vin

une bouteille brisée

L'affaire du manoir des Glycines

LIEU



L'écurie

un cheval sellé, prêt à partir

L'affaire du manoir des Glycines

DOSSIER CONFIDENTIEL



Ne pas ouvrir

Posez cette carte sur les trois cartes de la solution.

L'affaire du manoir des Glycines

CARTE À INVENTER

Un suspect de plus ? Une arme de la maison ?

CARTE À INVENTER

Un suspect de plus ? Une arme de la maison ?

CARTE À INVENTER

Un suspect de plus ? Une arme de la maison ?

CARTE À INVENTER

Un suspect de plus ? Une arme de la maison ?

CARTE À INVENTER

Un suspect de plus ? Une arme de la maison ?

FICHES D'ENQUÊTE · UNE PAR JOUEUR · À IMPRIMER AUTANT DE FOIS QUE NÉCESSAIRE

Les fiches d'enquête

Une colonne par joueur (J1 à J6, dans l'ordre du tour). Cochez ce que vous avez en main, puis chaque carte qu'on vous montre, dans la colonne de celui qui vous l'a montrée. Un point d'interrogation pour ce que vous soupçonnez.

Fiche d'enquête

Détective : _____

SUSPECTS	J1	J2	J3	J4	J5	J6
Hortense Belair						
Le colonel Brassac						
Iris Delorme						
Le professeur Valmont						
Madame de Saint-Clair						
Victor Lambert						
ARMES	**J1**	**J2**	**J3**	**J4**	**J5**	**J6**
Le tisonnier						
La fiole de poison						
Le coupe-papier						
Le vase de cristal						
Le cordon de rideau						
Le pistolet de duel						
LIEUX	**J1**	**J2**	**J3**	**J4**	**J5**	**J6**
Le grenier						
La bibliothèque						
La serre						
Le salon de musique						
La salle à manger						
La cuisine						
La chapelle						
La cave à vin						
L'écurie						

Fiche d'enquête

Détective : _____

SUSPECTS	J1	J2	J3	J4	J5	J6
Hortense Belair						
Le colonel Brassac						
Iris Delorme						
Le professeur Valmont						
Madame de Saint-Clair						
Victor Lambert						
ARMES	**J1**	**J2**	**J3**	**J4**	**J5**	**J6**
Le tisonnier						
La fiole de poison						
Le coupe-papier						
Le vase de cristal						
Le cordon de rideau						
Le pistolet de duel						
LIEUX	**J1**	**J2**	**J3**	**J4**	**J5**	**J6**
Le grenier						
La bibliothèque						
La serre						
Le salon de musique						
La salle à manger						
La cuisine						
La chapelle						
La cave à vin						
L'écurie						

VERSION GRANDEUR NATURE · 10 À 40 JOUEURS · 1 H 30

Jouer en grand, dans toute la maison



Pour un anniversaire, une colonie ou un centre de loisirs : les neuf lieux deviennent de vraies pièces (ou des coins du jardin), et les cartes sont confiées à des témoins. Même énigme, mêmes cartes, mais on court.

Avant la partie (30 minutes)

1. Choisissez neuf espaces et collez sur chaque porte la carte « lieu » correspondante. Ils n'ont pas besoin de ressembler au nom : le garage fait très bien une écurie.
2. Tirez la solution comme dans la version de table, et gardez le dossier sur vous.
3. Confiez les 18 autres cartes à des **témoins** (des adultes, ou des grands), deux ou trois chacun, postés dans les pièces.
4. Formez des équipes de 3 à 5, avec une fiche d'enquête et un crayon par équipe.

Pendant la partie

1. Une équipe entre dans une pièce et pose son hypothèse au témoin : « le colonel, avec le vase, ici ».
2. Le témoin montre **une seule** carte qu'il a et qui la contredit, ou dit « je n'ai rien sur cette affaire ».
3. Une équipe ne pose qu'une hypothèse par pièce, puis change de pièce : c'est ce qui fait circuler tout le monde.
4. Quand elle pense avoir trouvé, l'équipe vient voir le maître du jeu et accuse. Fausse accusation : cinq minutes de pénalité, puis elle repart.

Mettre en scène (facultatif, mais tout change)

- **La scène du crime** : une silhouette au ruban adhésif sur le sol du salon de musique, une chaise renversée, un verre posé à côté. Personne n'y touche.
- **Les témoins jouent un rôle** : la cuisinière en tablier, le jardinier avec un arrosoir. Ils répondent avec la voix du personnage, et peuvent mentir sur tout… sauf sur leurs cartes.
- **Le maître du jeu ouvre la partie** en lisant l'histoire à voix haute : « Samedi soir, 23 h, le comte Edmond de Varenne… » Deux minutes de mise en scène valent une heure d'explications.
- **La révélation** : réunissez tout le monde, faites accuser l'équipe gagnante devant les autres, puis ouvrez le dossier. C'est le moment dont on se souvient.

Pour corser : faites tourner les témoins de pièce en pièce toutes les dix minutes, ou donnez à chaque témoin un petit défi à réussir avant de répondre (une devinette, un mime). **Pour les plus jeunes :** une seule pièce par équipe et par tour, et un adulte par équipe pour tenir la fiche.

La règle d'or du maître du jeu : il note l'heure de chaque accusation. En cas de dispute, c'est la première bonne réponse qui gagne, pas la plus bruyante.