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.

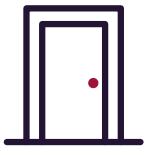
**Version rapide, sans plan.** On oublie le plan et les pions : à chaque tour, l'hypothèse peut porter sur n'importe quelle pièce. Une partie dure alors vingt minutes, idéal pour un apéritif ou pour apprendre le jeu.

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