

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





3-8

10+

45mn

MYSTÈRES

CONTENU

- 1 sac de transport et de pioche
- 12 tuiles Indice
- 6 tuiles Spéciale
- 74 cartes Mystère (soit 888 Mystères)
- 1 bloc de feuilles de score
- 1 crayon

UN JEU DE DANIEL QUODBACH

Mystères est un jeu de déduction et d'association d'idées dans lequel un joueur doit faire deviner le plus tard possible un mot secret aux autres joueurs.

BUT DU JEU

Une partie de Mystères se joue en plusieurs manches. À chaque manche, un joueur est le Maître des Mystères, les autres joueurs sont les Enquêteurs.

Le Maître des Mystères doit faire deviner un mot secret aux Enquêteurs en leur donnant des indices. L'objectif des Enquêteurs est d'être le premier à trouver le Mystère.

Dès que le Mystère est découvert, l'Enquêteur qui a trouvé et le Maître des Mystères gagnent chacun des points en fonction du nombre d'Indices utilisés.

Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Nombre de manches en fonction du nombre de joueurs

- À 3 joueurs : 9 manches (chaque joueur est 3 fois Maître des Mystères)
- À 4 joueurs : 8 manches (chaque joueur est 2 fois Maître des Mystères)
- À 5 joueurs : 5 manches (chaque joueur est 1 fois Maître des Mystères)
- À 6 joueurs : 6 manches (chaque joueur est 1 fois Maître des Mystères)
- À 7 joueurs : 7 manches (chaque joueur est 1 fois Maître des Mystères)
- À 8 joueurs : 8 manches (chaque joueur est 1 fois Maître des Mystères)



PRÉSENTATION D'UNE CARTE MYSTÈRE



MYSTÈRE
Ce que les Enquêteurs doivent deviner lors de cette manche.

INDICE-CLÉ
La catégorie du Mystère de la manche.

- Mélangez les cartes Mystère pour former une pioche posée face cachée à côté du Maître des Mystères.
- Le Maître des Mystères pioche une carte Mystère. Puis il pioche secrètement et au hasard une tuile Indice du sac. On appelle cet Indice l'Indice-Clé. Il consulte secrètement sur la carte la ligne correspondant à la tuile Indice piochée. Sur cette ligne est indiqué le Mystère qu'il va devoir faire deviner lors de cette manche.

Note : Si le Maître des Mystères ne souhaite pas faire deviner ce Mystère parce qu'il pense que tout le monde ne sait pas de quoi il s'agit ou parce que ce Mystère a déjà été utilisé dans une précédente partie, il peut piocher une nouvelle tuile.



INSTALLATION

- Tirez au sort le Maître des Mystères de la première manche. Les autres joueurs sont les Enquêteurs.
- Préparez la fiche de score de la partie en notant le nom des joueurs.
- Placez les 12 tuiles Indice dans le sac.



- À l'abri du regard des Enquêteurs, le Maître des Mystères pioche 8 tuiles Indice au hasard auxquelles il ajoute et mélange la tuile Indice-Clé.
- Il place les 9 tuiles en carré de 3x3, face texte visible, de telle sorte que les Enquêteurs puissent bien toutes les voir.



Laissez les 6 tuiles Spéciales de côté. Elles ne sont utilisées que dans la variante.



Exemple : Marie pioche sa première tuile qui est « Matière » : c'est l'Indice-clé. Puis elle regarde la carte qu'elle a piochée et découvre le mot « colle » : c'est le Mystère. Ensuite, elle pioche 8 autres tuiles et les mélange avec son Indice-clé pour composer un carré de 3 sur 3.

COMMENT JOUER ?

Une fois le Mystère mis en place, le Maître des Mystères ne fait que répondre aux Enquêteurs.

Les Enquêteurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier Enquêteur (celui à gauche du Maître des Mystères) joue son tour en entier, puis c'est au tour de l'Enquêteur à sa gauche de jouer et ainsi de suite.

RÉSUMÉ DU TOUR :

- 1 – **Enquête** : l'Enquêteur Principal joue
- 2 – **Indice** : le Maître des Mystères répond
- 3 – **Réponse (et contre-réponse)** : tous les Enquêteurs peuvent proposer une réponse

1 - ENQUÊTE

L'Enquêteur dont c'est le tour est appelé Enquêteur Principal. Il désigne une tuile Indice de son choix qui n'a pas encore été retournée parmi celles étalées devant le Maître des Mystères.

Exemple : l'Enquêteur principal désigne la tuile Indice « Matière », et dit « Et si c'était une matière ? »

2 - INDICE

Deux cas sont possibles :

- **Si la tuile Indice correspond** à l'Indice-Clé, le Maître des Mystères dit « Tout à fait ! » ou toute autre exclamation de circonstance et place la tuile au-dessus du carré. Les Enquêteurs savent désormais quel type de Mystère ils cherchent à découvrir.

- **Si la tuile Indice ne correspond pas** à l'Indice-Clé, il s'agit d'un Indice Mineur.

Dans ce cas, le Maître des Mystères retourne la tuile Indice sur son côté pale.

Le Maître des Mystères peut alors donner un Indice.

L'Indice doit correspondre à la tuile désignée (par exemple, si la tuile Nombre est désignée, l'Indice doit être un chiffre ou un nombre).

Dans notre exemple, si un Enquêteur désigne la tuile Matière, le Maître des Mystères dira « Tout à fait ». Les Enquêteurs savent désormais qu'ils sont à la recherche d'une matière.

L'Indice doit permettre aux Enquêteurs de découvrir le Mystère.

L'Indice peut inclure le Mystère, mais pas exclusivement.

Exemple : si le Mystère est « 2001, l'Odyssée de l'Espace » le Maître des Mystères, à l'Indice « Nombre », peut répondre « 2001 ».

Si le Maître des Mystères ne souhaite pas donner d'Indice, il peut passer son tour et dit « Vous m'ennuyez avec vos



questions... », ou toute autre exclamation de circonstance. Dans ce cas, il remet la tuile Indice dans le sac au lieu de la retourner.

Remarque : le Maître des Mystères est autorisé (et a intérêt) à passer son tour s'il pense que le meilleur Indice qu'il puisse donner risque de détourner les Enquêteurs de la bonne réponse ou de leur permettre de la trouver trop vite.

Exemples d'Indices : *Le Mystère est « colle » (Indice-Clé : Matière). En réponse à 5 Indices Mineurs, le Maître des Mystères a donné les Indices suivants :*

- **Personnage célèbre :** « Nat King Cole »
- **Nombre :** « 5 » (le nombre de lettres de Colle)
- **Personnage commun :** « un surveillant » (il colle les élèves)
- **Film ou une émission télé :** « L'École des fans »
- **Animal :** « une sangsue » (elle colle à ses victimes)

3 - RÉPONSE / CONTRE-RÉPONSE

RÉPONSE

L'Enquêteur dont c'est le tour peut proposer une réponse qu'il pense être le Mystère.

S'il trouve la bonne réponse, le Maître des Mystères le félicite et on passe au décompte des points.

Si sa réponse n'est pas la bonne ou qu'il ne souhaite pas faire de proposition, l'Enquêteur à sa gauche devient le nouvel Enquêteur Principal et commence un nouveau tour.

CONTRE-RÉPONSE

Pendant la Réponse, et avant que l'Enquêteur Principal ne s'exprime, tout Enquêteur peut s'écrier « J'ai trouvé ! » et taper sur la table pour annoncer qu'il souhaite faire une contre-réponse.

Attention ! Si au moins un Enquêteur le fait, tout Enquêteur (même s'il s'agit de l'Enquêteur Principal) qui donne une réponse erronée lors de ce tour est éliminé de la manche.

Lorsqu'un ou plusieurs Enquêteurs ont annoncé « J'ai trouvé ! », c'est toujours l'Enquêteur Principal qui parle en premier.

1 - L'ENQUÊTEUR PRINCIPAL PEUT PROPOSER SA RÉPONSE OU PASSER.

Il peut proposer une réponse mais elle est considérée comme définitive : si elle est juste, le Mystère est résolu, sinon le joueur est éliminé de la manche.

Il peut aussi décider de passer son tour en ne donnant aucune réponse. Il laisse la parole à ses confrères et n'est pas éliminé de la manche.

2 – C'EST AU TOUR DES ENQUÊTEURS QUI ONT ANNONCÉ « J'AI TROUVÉ ! » DE DONNER UNE RÉPONSE.

Si plusieurs Enquêteurs ont annoncé « J'ai trouvé ! », le premier à avoir tapé sur la table commence. Les autres parleront en respectant l'ordre dans lequel ils ont tapé sur la table.

En cas de litige, les Enquêteurs parlent l'un après l'autre dans le sens horaire en partant de l'Enquêteur Principal.

Si un Enquêteur propose une mauvaise réponse, il est éliminé de la manche.

Exemple : Le Mystère est « Métro ». Jérôme, qui est l'Enquêteur Principal, a désigné la tuile « Chanson/Musique ». Marie, la Maître des Mystères, a donné « Le Poinçonneur des Lilas » comme Indice. Jérôme s'apprête à donner sa réponse quand Sophie puis Julien s'écrient « J'ai trouvé ! ».

Jérôme n'a pas d'idée pour le moment, il préfère passer. En tant qu'Enquêteur Principal, il reste en jeu. Sophie, qui est sûre d'elle, donne sa

réponse : « Tramway ! ». C'est une mauvaise réponse, elle est éliminée de la manche. Julien propose alors sa réponse : « Métro ! ». C'est une bonne réponse, la manche prend fin, Julien et Marie marquent des points.

DERNIER ENQUÊTEUR EN JEU

S'il ne reste plus qu'un Enquêteur en jeu (les autres ayant été éliminés à cause de mauvaises contre-réponses), il joue encore un tour et propose une dernière réponse. Si la réponse est fautive, la manche prend fin sans que personne ne gagne de points.

DERNIÈRE TUILE INDICE

Lorsqu'un Enquêteur désigne la dernière tuile Indice en jeu, on considère que tous les autres Enquêteurs encore en jeu annoncent « J'ai trouvé » dans le sens des aiguilles d'une montre. L'Enquêteur Principal peut donner une réponse, puis les autres Enquêteurs encore en jeu peuvent chacun à leur tour donner une contre-réponse.

FIN DE LA MANCHE

MYSTÈRE DÉCOUVERT :

Un Enquêteur découvre le Mystère. Cet Enquêteur et le Maître des Mystères gagnent chacun un nombre de points égal au nombre de tuiles Indice utilisées (tuiles retournées + Indice-Clé).

Note : Les tuiles remises dans le sac (quand le Maître des Mystères passe) ne rapportent aucun point.

Les points sont notés sur la feuille de score.

MYSTÈRE TOTAL :

Les 9 tuiles Indice ont été utilisées et personne n'a trouvé le Mystère. La manche se termine. Personne ne marque de point.

NOUVELLE MANCHE

L'Enquêteur à gauche du Maître des Mystères devient le Maître des Mystères de la manche suivante.



FIN DU JEU

À la fin de la dernière manche, pour chaque joueur additionnez les points de toutes les

manches. Le joueur qui a cumulé le plus de points est déclaré vainqueur.

VARIANTE AVANCÉE / TUILES SPÉCIALES

MISE EN PLACE

Les règles suivantes sont optionnelles et peuvent être ajoutées pour enrichir vos parties.

Cette variante propose de nouvelles tuiles pour réaliser des actions spéciales.

Le Maître des Mystères ajoute dans le sac les 6 tuiles Spéciales. Il mélange l'ensemble des tuiles (Indice + Spéciales). Puis il met en place le jeu comme dans les règles de base.

JOUER UNE TUILE SPÉCIALE

À son tour un Enquêteur peut désigner une tuile Spéciale exactement comme si c'était une tuile Indice. L'Enquêteur et/ou le Maître des Mystères doivent alors appliquer son effet.

Après la résolution de l'effet de la tuile Spéciale, le Maître des Mystères la retourne comme il le fait avec une tuile Indice utilisée.

LES DIFFÉRENTES TUILES SPÉCIALES :

• **Première lettre** : Le Maître des Mystères doit révéler la première lettre du Mystère. Si le Mystère est un chiffre, il révèle la première lettre du chiffre écrit en toutes lettres.

Exemple : « C » pour « cinquante ».

• **Adjectif** : Le Maître des Mystères révèle un adjectif qui qualifie le Mystère.

Exemple : il est merveilleux, ou grand, etc.

• **Vérification** : L'Enquêteur désigne un Indice Mineur déjà utilisé dans la manche (retourné). Le Maître des Mystères donne un Indice en utilisant de nouveau cette tuile.

• **Nombre de mots** : Le Maître des Mystères révèle le nombre de mots qui composent le Mystère.

Exemple : 3 pour « Allumer le feu »

Note : les mots composés ne constituent qu'un seul mot.

Exemple : « trente-trois » ne fait qu'un seul mot.

• **Question directe** : L'Enquêteur pose une question de son choix au Maître des Mystères. Le Maître des Mystères doit y répondre honnêtement par OUI ou par NON.

• **Double proposition** : Le Maître des Mystères ne donne pas d'Indice ce tour. L'Enquêteur peut proposer deux réponses de suite. Les contre-réponses sont possibles à chacune de ces réponses.



JEU À DEUX JOUEURS

Le jeu à deux joueurs est un jeu coopératif dont l'objectif est de résoudre le plus rapidement possible les Mystères. Le binôme Maître des Mystères / Enquêteur a pour but de réaliser le meilleur score possible à l'issue de 10 manches.

Décidez ou tirez au sort qui est le Maître des Mystères de la première manche.

L'installation et le déroulement sont les mêmes que pour le jeu normal. L'Enquêteur désigne une tuile, le Maître des Mystères donne un Indice, puis l'Enquêteur peut donner une réponse et ainsi de suite.

Lorsque l'Enquêteur découvre le Mystère, le binôme gagne un nombre de points égal au nombre de tuiles Indice non utilisées. Si l'Enquêteur découvre le Mystère après avoir désigné la dernière tuile, le binôme gagne tout de même 1 point.

À la fin d'une manche, inversez les rôles : le Maître des Mystères devient l'Enquêteur de la manche suivante.

À l'issue de la dernière manche, notez votre score et tentez de le battre la prochaine fois ou défiez un autre binôme!

LES DIFFÉRENTS INDICES



• **Personnage célèbre** : Le nom propre d'un personnage célèbre, réel ou fictif, humain ou animal.

Exemples : Mickey Mouse, Jeanne d'Arc, Julien Lepers...



• **Personnage commun** : Le nom qui désigne un personnage commun, réel ou fictif.

Exemples : agriculteur, Indien, fou...



• **Animal** : un nom commun d'animal, réel ou fictif.

Exemples : saumon, oiseau, pégase...



• **Objet** : un nom d'objet, propre ou commun, réel ou fictif.

Exemples : aspirateur, gant...



• **Lieu** : un nom de lieu, propre ou commun, réel ou fictif.

Exemples : Lyon, marais...



• **Film / TV** : un titre de film, de série ou d'émission télé.

Exemples : le Pianiste, le Hobbit, le Juste Prix...



• **Chanson / Musique** : le titre d'une œuvre musicale, chanson, morceau, opéra...

Exemples : Comme d'habitude, Noir c'est noir, Help...



• **Verbe** : un verbe à l'infinitif.

Exemples : frapper, tondre, couvrir...

LES DIFFÉRENTS INDICES (SUITE)



• **Livre** : le titre d'un document écrit : roman, nouvelle, magazine, ouvrage, manuel, recueil, bande-dessinée...

Exemples : le *Journal d'Anne Franck*, *Sur la route*, le *code Rousseau*...



• **Matière** : un nom commun qui désigne une matière, un matériau ou un élément. En général, sa désignation peut être précédée de « du » ou « de la ».

Exemples : *calcaire*, *argent*, *velours*...



• **Forme / Couleur** : un nom de forme géométrique ou le nom d'une couleur. La forme géométrique peut être simple ou complexe.

Exemples : *un rectangle*, *un prisme*...

La couleur peut être une couleur véritable ou une couleur issue d'une matière.

Exemples : *rouge*, *émeraude*...



• **Nombre** : un chiffre ou un nombre positif.

Exemples : *8*, *42*, *1981*, *10000*...

CRÉDITS

Auteur : Daniel Quodbach

Illustrations : Igor Polouchine

Directeur de collection :

Cédric Barbé et Patrice Boulet

Responsable de projet : Gabriel Durnerin

IELLO

309 Bd des Technologies

54710 LUDRES, FRANCE

www.iello.info

SUIVEZ-NOUS SUR :



Développement, design & packaging: Origames

Responsable de développement :

Guillaume Gille-Naves

Directeur artistique :

Igor Polouchine



Remerciements spéciaux : l'auteur tient à remercier chaleureusement ses testeurs et amis des Gardiens du Rêve de Sarreguemines, sans qui Mystères n'aurait jamais pu voir le jour.

Tests et remerciements : Thibaut Gruel, Vincent Simonneau, les girondo-bourguignons de Lavallade Haute, la Feinte de l'Ours, Rodolphe Gilbert et Vincent Vandelli.

©2013 Iello. Tous droits réservés.

