

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



SCOOBY-DOO!™

ESCAPE

[MANUEL DU MYSTÈRE]

**COMMENCEZ PAR
LIRE CECI!**

C O D E D C H R O N I C L E S

Bienvenue !

Mystery, Inc. a besoin de vous !

Dans ce jeu **Coded Chronicles™**, incarnez de jeunes détectives et leur courageux compagnon canin pour tenter de trouver un moyen de sortir du manoir hanté. Serez-vous capable de résoudre le mystère du fantôme de Lady Fairmont avec l'aide de vos amis ?

**AVANT de prendre connaissance du contenu de la boîte,
LISEZ CE MANUEL !**

CONTENU

5 livres narratifs, 13 tuiles *Manoir*, 60 cartes *Indice*, 8 enveloppes secrètes, 1 enveloppe *Chapitre 2*, 5 personnages, 1 manuel du mystère



Livres narratifs



Tuiles Manoir



Cartes Indice



Enveloppes secrètes



Personnages

MISE EN PLACE

1. Répartissez les **livres narratifs** autant que possible entre tous les joueurs afin qu'un maximum de personnes puisse prendre part à la résolution. Si vous jouez avec de jeunes enfants, vous pouvez choisir de lire pour eux.
2. Placez la pile de **tuiles *Manoir*** face cachée et dans l'ordre numérique.
3. Posez le paquet de **cartes *Indice*** face cachée dans l'ordre numérique, à côté des tuiles *Manoir*.
4. Gardez les **personnages** et les **enveloppes secrètes** à proximité.

- 1 Répartissez les livres narratifs entre tous les joueurs. Partagez la lecture au fur et à mesure que l'aventure progresse.

Laissez suffisamment d'espace pour disposer le manoir et les indices au fur et à mesure que le mystère se dévoile.

2 & 3
Ne mélangez pas et ne regardez pas les cartes !



- 4 Les personnages sont prêts, les enveloppes sont scellées.

COMMENT JOUER ?

cartographie du manoir :

1. Tout au long du jeu, vous êtes invité à placer sur la table des tuiles *Manoir* qui représentent les pièces du manoir de Lord Fairmont. Chaque tuile *Manoir* ne se place qu'à un seul endroit spécifique. Au fur et à mesure que vous explorez le manoir, vous y ajoutez plus de pièces. Il vous est toujours indiqué quelle tuile *Manoir* placer, et où la placer par rapport à celles que vous avez déjà explorées.
2. Au fur et à mesure que votre équipe avance dans le jeu, vous avez accès à différents personnages de Mystery, Inc. Lorsque vous les trouvez, vous êtes invité à placer ces personnages dans des pièces spécifiques. **Vous pouvez déplacer n'importe quel personnage dans n'importe quelle pièce à laquelle il peut accéder par une porte déverrouillée.** Il est important de coopérer pour terminer le jeu - aucun joueur individuel n'a le contrôle total d'un personnage. Par exemple, Scooby-Doo doit être contrôlé collectivement, et ses actions déterminées par le groupe qui doit parvenir à un accord.



utiliser les personnages de Mystery, Inc. :

Chaque personnage dispose d'une compétence :

Véra – RECHERCHER
Sammy – MANGER
Daphné – UTILISER
Scooby – SENTIR
Fred – ENQUÊTER



Pour trouver des indices et utiliser les capacités, placez un personnage disponible de sorte que le numéro sur son socle soit aligné au début d'un nombre sur une tuile *Manoir* ou une carte *Indice*. Utilisez le code à 4 chiffres obtenu pour rechercher un indice dans le livre narratif correspondant.

Exemple : la compétence de Véra est la RECHERCHE. Pour effectuer une recherche dans l'armoire, placez donc le socle du personnage de Véra, noté 1, à gauche du cadre jaune sur l'armoire, qui indique 401. Assemblez ces 4 chiffres et recherchez le paragraphe 1401 dans le livre narratif de Véra, où se trouvent plus d'informations sur l'armoire.

Certains objets présentent seulement 1 ou 2 chiffres. Cela signifie que vous devez placer plus de chiffres à côté de ceux-ci afin de créer un nombre à 3 chiffres. Une fois que vous avez obtenu un nombre à 3 chiffres, tout personnage ayant accès à cet emplacement peut ajouter son numéro au début de celui-ci pour créer le code à 4 chiffres.

Exemple : une porte du Foyer indique le numéro 11. Si vous trouvez une clé portant le numéro 2, Véra peut effectuer une RECHERCHE (1) associant cette clé et cette porte. En commençant avec le 1 de Véra, on obtient le code 1112 à rechercher dans son livre narratif ! Vous auriez pu également placer la clé devant la porte pour obtenir le code 1211 : cela fonctionne également. **Notez que le numéro du personnage doit toujours être le premier du code !**

Faites interagir les personnages avec tout et n'importe quoi ! Vous ne serez pas pénalisé pour avoir recherché, senti, utilisé, mangé ou enquêté à moins que vous ne résolviez une énigme.



RÉSOLVRE DES ÉNIGMES :

Toutes les énigmes du jeu peuvent être résolues sans connaissance extérieure.

Quand vous résolvez une énigme, vous pouvez être invité à retirer ou révéler des cartes, ajouter des tuiles *Manoir* et ouvrir des enveloppes. **Suivez attentivement les directives !**

Il peut arriver qu'on vous demande de révéler ou de défausser des cartes que vous avez déjà révélées ou défaussées. Vous pouvez même être invité à retirer une carte que vous n'avez jamais vue. C'est normal ! Cela signifie que vous avez résolu l'énigme plus rapidement : vous êtes absolument incroyable !

Les cartes *Indice* avec un contour bleu sont des cartes d'objets. Ces cartes sont transportées avec les personnages tout au long de l'aventure, à moins qu'on ne vous dise de les défausser.

ASTUCES :

Si vous êtes coincé, utilisez le tableau de la page 8 de ce manuel. Recherchez le code adéquat dans le livre narratif approprié. **Utilisez les astuces dans l'ordre** pour éviter de gâcher les futures énigmes. **Utiliser une astuce peut vous forcer à consommer un Scooby Snack (voir ci-dessous).**

scooby snacks :

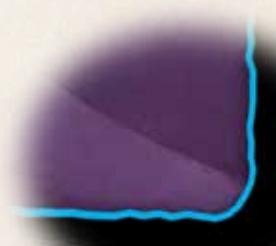
1. Lorsque vous tentez de résoudre une énigme (comme ouvrir une porte verrouillée) et que vous trouvez un code erroné, le livre narratif vous demandera de manger un Scooby Snack. Pour ce faire, cochez un Scooby Snack à la page 8 de ce manuel. Cela affectera votre résultat à la fin de la partie (voir *Résultat de fin de partie*, page 7).
2. Avant de lire un paragraphe d'un livre narratif, assurez-vous qu'il soit lié à la pièce dans laquelle vous vous trouvez ! Si ce n'est pas le cas, vous avez utilisé un code incorrect : mangez 1 Scooby Snack. Chaque fois que vous essayez de trouver un code à 4 chiffres mais qu'il n'existe pas, vous devez également manger un Scooby Snack.

Tendant la main avec grâce...
Elle est soulagée que rien ne se
poussière !

• Révélez la carte 1.

« C'est un magnifique objet...
Même, « il est très bien... »

Suivez
SCRUPULEUSEMENT
les instructions!



Exemple de carte
Indice au contour bleu



Et maintenant, en route pour l'aventure !

Rendez-vous au paragraphe 5000 du livre narratif de Fred : lisez le paragraphe à haute voix pour tous les joueurs.

Continuez à déchiffrer les codes, trouvez des indices, résolvez des énigmes et combinez vos capacités jusqu'à ce que vous résolviez le mystère pour vous échapper du manoir hanté !

RÉSULTAT DE FIN DE PARTIE :

Une fois que vous avez fini le jeu, utilisez le tableau ci-dessous pour mesurer vos prouesses à résoudre des mystères.

Scooby Snacks restants	Avez-vous résolu le mystère et avez-vous quitté le manoir hanté ?	
	OUI	NON
20	Quels fins limiers ! La Mystery Inc. est impressionnée par votre incroyable performance.	Super boulot, mais quelques indices semblent vous avoir échappé.
16-19	Vous êtes des détectives de haut vol et méritez votre place au sein de la Mystery Inc.	On y est presque... Dommage que vous soyez passé à côté d'indices déterminants.
12-15	Super boulot ! Vous êtes de très bons enquêteurs.	Pas mal. Travaillez votre intuition et vous irez très loin !
8-11	Bien joué ! Ravi que vous n'ayez pas eu de petit creux en route.	Trop d'indices vous ont échappé. Vous ferez mieux la prochaine fois.
4-7	Vous pourrez bientôt prétendre au grade de détective amateur.	Pourquoi ne pas retenter votre chance ?
1-3	Ouf, de justesse... Mais au moins, vous avez résolu le mystère !	Ruh roh... !

pause entre les chapitres

Scooby-Doo: Escape est découpé en deux chapitres. Vous pouvez jouer l'aventure en une seule fois ou faire une pause et revenir au jeu lors d'une prochaine séance. Des instructions à la fin du Chapitre 1 vous indiqueront comment ranger le matériel du Chapitre 1 et jouer le Chapitre 2 plus tard.



ASTUCES :

Pour utiliser une astuce, trouvez la pièce où vous êtes coincé dans le tableau ci-contre. Lisez ensuite le paragraphe dans le livre narratif approprié.

Utilisez les astuces **dans l'ordre**, pour éviter de gâcher les futures énigmes. **Notez** que vous devez manger un Scooby Snack pour chaque indice utilisé à partir du troisième de chaque ligne (colonnes jaunes).

Lieu	Astuce 1	Astuce 2	Astuce 3	Astuce 4	Astuce 5	Astuce 6
Foyer	1000	1250	1500	1600		
Salle de musique	1750	1850	1950	2050		
Bibliothèque/Galerie	2250	2500	3500	2750	3750	2850
Cuisine	4000	4250	4500			
Salle à manger	2350	2450	2550	2650		
Salle de jeu	1450	1550	1650			
Buanderie	3550	3850	3600	3950		
Conduits d'aération	3700	4950				
Labyrinthe	3100	3200	3300	3400		
Chambre	5150	5250	5350	5450	5550	5650

DÉCOMPTE DES SCOOBY SNACKS :



NOTE: Bien que le jeu puisse être réinitialisé pour être rejoué, l'histoire et le résultat restent les mêmes !



The OP logo and USAOPOLY are trademarks of USAopoly, Inc. © USAopoly, Inc. All Rights Reserved. Designed, manufactured & distributed by USAopoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008. **MADE IN CHINA.** customersupport@usaopoly.com

Auteurs : Jay Cormier and Sen-Foong Lim
Développement : Kami Mandell
Illustrations : Rob Lundy
Infographie : Adrienne Ezell et Rick Hutchinson
Gestion de la marque : Tina Harrison
Adaptation France : Matthieu Clamot
Traduction : Gus&Co
Infographie France : Cédric Michiels



Blackrock
GAMES



SCOOBY-DOO and all related characters and elements © & ™ Hanna-Barbera. WB SHIELD: © & ™ WBEI. (s20)

Distribué en France par **Blackrock Games**
10, rue des Pâles - 63540 Romagnat - France
www.blackrockgames.fr

Distribué en Belgique par **Geronimo Games SRL**
8, rue Constant Dozo - 5380 Fernelmont - Belgique
contact@geronimogames.com

Distribué au Québec par **Asmodée Canada**
31, rue de la Coopérative - Rigaut, QC J0P 1P0 - Canada
www.asmodee-canada.com