

Mystère au Manoir

Jeu de dés rapide sur un thème d'enquête

? Matériel

- 5 dés classiques (D6)
- Papier & crayon pour noter les scores

? Objectif

Accumulez **100 points d'enquête** en analysant les résultats de vos lancers de dés et en exploitant les combinaisons possibles.

? Signification des dés

Face	Nom	Effet
1	☐ Indices	Vaut 1 point
2-3-4	☐ Pistes	Vaut leur valeur faciale
5	☐ Témoin	Permet de relancer autant de dés que voulu , doit être inclus dans la relance
6	☐ Fausse piste	Vaut 0 point , ne peut jamais être relancé

? Déroulement d'un tour

1. Lancez les 5 dés.
2. Utilisez vos **5** (Témoins) pour relancer n'importe quels dés (sauf les 6).
3. Si vous avez **deux 1**, vous pouvez **relancer un dé** supplémentaire (hors 1 et 6).
4. Appliquez les éventuelles **combinaisons spéciales** (voir ci-dessous).
5. Additionnez les points et notez le score.
6. Tour suivant !

? Combinaisons spéciales

- **Carré de 2 / 3 / 4 :**
 - 4 dés identiques de cette valeur = **valeur x10**
 - **Exemple** : 2 - 2 - 2 - 2 - X → 20 points
- **Double 1 :**
 - Relance gratuite d'un dé (hors 1 et 6)
- **Triple 1 :**
 - Score du tour x3
- **Triple 6 :**
 - 0 point à ce tour
- **1-2-3-4-5 (Enquête parfaite) :**
 - 50 points et possibilité de relancer tous les dés

? Fin de partie

Le premier joueur à atteindre 100 points est déclaré **maître détective** du manoir

? AIDE-MÉMOIRE — *Mystère au Manoir* ??

Objectif : Atteindre 100 points.

Lancer 5 dés à 6 faces.

Chaque **5** = relance de n'importe quels dés ainsi que lui même, sauf les 6

Deux 1 = relance 1 dé (hors 1 et 6)

Valeurs :

- 1 = 1 pt
- 2/3/4 = valeur faciale
- 5 = pouvoir de relance
- 6 = 0 pt, bloqué

Combinaisons :

- Carré de 2/3/4 = x10 la valeur
- Double 1 = relance 1 dé (hors 1/6)
- Triple 1 = score du tour x3
- 1-2-3-4 = 50 points + tour gratuit
- 6-6-6 = 0 points à ce tour

Comptez vos points à chaque tour.

100 points obtenus = victoire !

Mis à jour 2025-04-25 12:05:24 UTC par Admin