

## # COMMENT CHANGER L'HUMEUR D'UNE CREATURE

Tu peux changer l'humeur de l'une des créatures de « content » à « mécontent » ou vice-versa, en retournant la pièce tournante sur la partie verticale du plateau de jeu. Ces nouveaux visages pourront te donner de nouveaux indices.

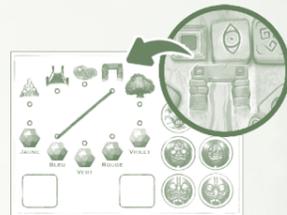
**Note :** Tu ne peux pas consulter une créature et changer son humeur pendant le même tour : tu devras choisir entre ces 2 actions. Attention, si tu décides de changer l'humeur d'une des créatures, tu devras attendre ton prochain tour pour la consulter, si cette dernière est désignée par Arula.

### • Cases « Œil » :



- Si la case se trouve à côté d'une pierre de ruine, tu peux retourner le jeton « Pierre de ruine » et l'utiliser avec le décodeur (voir paragraphe « Comment décoder les pierres de ruine »).
- Si la case se trouve à côté d'un obélisque, tu peux discrètement consulter la couleur d'un joyau sous l'obélisque en le retournant (tu n'as pas besoin d'obtenir le chiffre exact au dé).
- Note ensuite discrètement la couleur du joyau sur ta feuille d'enquête comme ci-contre.

**Exemple :** Si l'obélisque que tu viens de consulter se trouve à proximité de l'arche sur le plateau et que tu y trouves un joyau bleu à l'intérieur : relie l'arche et le joyau bleu sur ta feuille d'enquête. Continue ainsi jusqu'à ce que tes joyaux soient liés à tous les points de repère sur le plateau. Cela te permettra de savoir où aller chercher ton joyau en fin de partie.



## # COMMENT DÉCODER LES PIERRES DE RUINE

Lorsque tu atterris sur une case « Œil » à côté d'une pierre de ruine, tu as le droit de la consulter (attention, il faudra consulter les 2 pierres de ruine sur le plateau pour pouvoir gagner la partie) :

- Retourne discrètement la pierre de ruine et place-la sur la carte « Décodeur » comme indiqué sur le schéma ci-contre.

**Exemple :** comme tu peux l'observer, les bras du petit bonhomme t'indiquent le code « D3 ». Retourne alors la carte « Décodeur » et retrouve le symbole correspondant au code « D3 ».



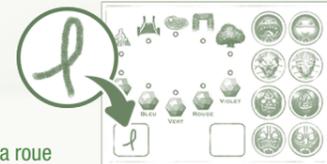
- Assure-toi de bien inscrire le symbole que tu viens de découvrir dans ta feuille d'enquête de la manière indiquée ci-contre.

## # COMMENT UTILISER LA ROUE « CODE SECRET »

Une fois que tu as découvert les 2 symboles se cachant derrière tes pierres de ruine, récupère le code secret sur la roue « Code Secret » de la manière suivante :

- Repère les 2 symboles que tu as décodés et que tu as inscrit sur ta feuille d'enquête et aligne-les en tournant la roue, comme sur le schéma ci-dessous.
- Retourne la roue et découvre le code secret qui t'est donné !

**Exemple :** Tu devras tourner la roue de la couronne d'Arula de 5 crans dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Note cette information sur ta feuille d'enquête pour ne pas l'oublier.



## # COMMENT REMPORTE LA PARTIE

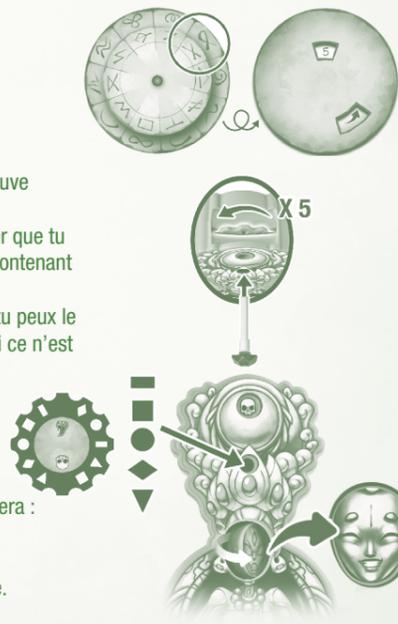
Lorsque tu penses avoir découvert quel joyau a été dérobé à la déesse Arula, sous quel obélisque il se trouve et comment déverrouiller sa couronne, tu es prêt à remporter la partie :

- À n'importe quel moment pendant ton tour, où que tu te trouves sur le plateau de jeu, tu peux déclarer que tu es prêt à résoudre le mystère. Rends-toi alors directement sur la case « Œil » proche de l'obélisque contenant le bon joyau (vérifie bien qu'il s'agit de la bonne couleur), puis retire-le de l'obélisque. (Si tu viens de remporter le défi de « Serpent/Tête de mort » et que tu es prêt à résoudre le mystère, tu peux le faire immédiatement en te rendant sur la case « Œil » de l'obélisque contenant le bon joyau, même si ce n'est pas ton tour.)
- Tourne la roue de la couronne de la déesse du nombre de crans et dans le sens indiqués par la roue « Code Secret » consultée précédemment et insère ton joyau dans la couronne d'Arula.

**Attention à bien respecter le sens des formes ci-contre pour l'insertion du joyau dans la roue.**

Si tu as résolu le mystère, le joyau s'insérera correctement dans la couronne d'Arula et sa tête se retournera : elle aura retrouvé le sourire, car tu auras retrouvé son joyau perdu depuis tant d'années !

Si le joyau ne s'insère pas correctement dans la couronne d'Arula, c'est que tu n'as pas résolu le mystère. Tu es éliminé de la partie et les autres joueurs peuvent continuer à jouer.



**Lansay**

112 quai de Bezons  
95100 Argenteuil - FRANCE  
www.lansay.fr

Licensed by Calvert & Danby Ltd.



MADE IN CHINA  
REF. 75008



- (FR) Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.
- (NL) Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft. Bewaar deze informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren.
- (DE) Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr. Es wird empfohlen, alle Kunststoffstecker und andere Schutzteilchen, die kein Bestandteil des Spielzeugs sind, zu entfernen, bevor das Spielzeug dem Kind gegeben wird. Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren.

# LES MYSTÈRES DE LA CITÉ PERDUE

## RÈGLES DU JEU

8+

2 à 6  
JOUEURS

### 50 ÉNIGMES À RÉSOUDRE !

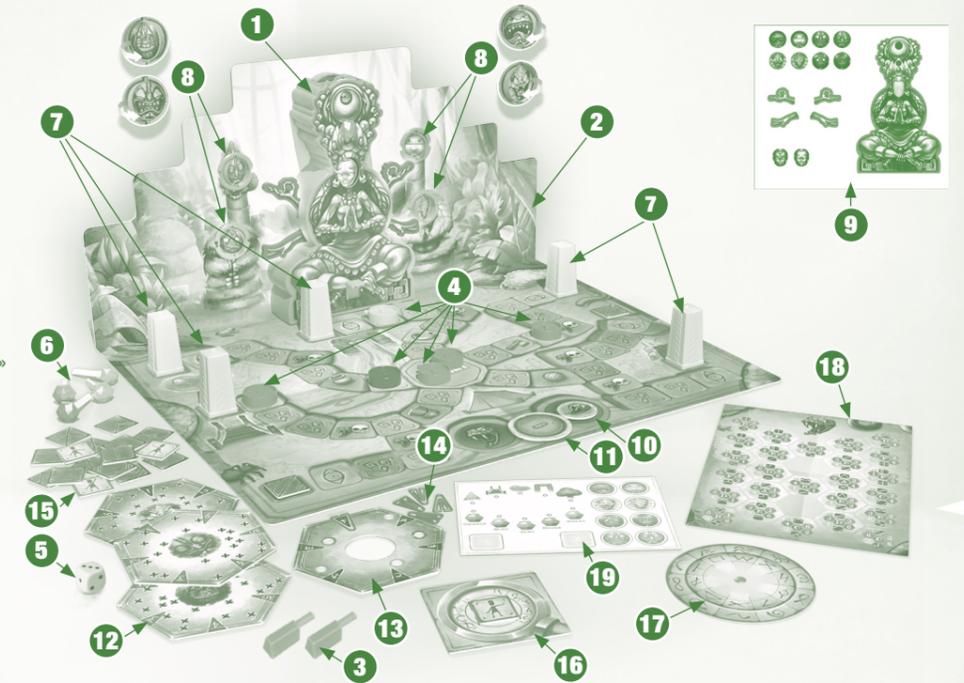
*Partez à l'aventure et explorez les ruines de la Cité Perdue pour tenter de résoudre les mystères qui ont poussé la déesse Arula à maudire les lieux !*

*Sondez la déesse et ses créatures mystiques pour déceler de précieux indices, défiez vos adversaires et trouvez le joyau qui aidera Arula à restaurer la paix dans la jungle abandonnée !*

*Arrivez-vous à résoudre Les Mystères de la Cité Perdue ?*

### CONTENU

- 1 - 1 déesse mécanique
- 2 - 1 plateau de jeu 3D
- 3 - 2 cales
- 4 - 6 pions « Boussole »
- 5 - 1 dé
- 6 - 5 joyaux et leurs embouts
- 7 - 5 obélisques
- 8 - 4 pièces tournantes
- 9 - 1 planche d'autocollants
- 10 - 1 jeton « Serpent/Tête de mort »
- 11 - 1 jeton « Boîte secrète »
- 12 - 4 cartes hexagonales « Créatures »
- 13 - 1 carte hexagonale « Joyaux »
- 14 - 5 trombones
- 15 - 20 jetons « Pierres de Ruine »
- 16 - 1 carte « Décodeur »
- 17 - 1 roue « Code secret » à monter et son rivet
- 18 - 1 feuille « Mystères »
- 19 - 20 feuilles d'enquête



### - MISE EN PLACE ET MONTAGE DU JEU (à effectuer avec l'aide d'un adulte) -

Sors tous les éléments de la boîte de jeu. Positionne les autocollants de la planche de la manière suivante (schéma ci-dessous) :

- L'autocollant de la déesse se positionne sur la partie avant du boîtier mécanique.
  - Les 2 autocollants « visages » de la déesse se positionnent sur la pièce ovale se trouvant sur la tête du boîtier mécanique de la déesse. Colle l'autocollant du visage de la déesse « contente » et retourne le visage de cette pièce mécanique pour coller celui de la déesse « mécontente » sur l'autre côté.
  - Les autocollants des mains de la déesse se collent sur les formes de mains qui ressortent du boîtier mécanique de la déesse.
- A** Colle, devant et derrière chaque pièce tournante, les 2 autocollants « content/mécontent » de chaque créature. Chacune des pièces correspond à une créature : le yéti, le lézard, le tatou et la grenouille.



- B** Clipse ensuite les 4 pièces dans les trous du plateau vertical, situés autour du boîtier mécanique de la déesse, en fonction de l'emplacement de chacune des créatures. Le lézard se trouve en haut à gauche, la grenouille en haut à droite, le yéti en bas à gauche et le tatou en bas à droite.



**C** Une fois les autocollants collés, place le boîtier mécanique de la déesse sur la partie verticale du plateau dans les encoches prévues à cet effet, comme décrit ci-contre. Insère ensuite les cales dans leurs trous à l'arrière de celui-ci pour maintenir le plateau et la déesse mécanique.

Le visage de la déesse et les visages des créatures doivent tous être du côté « mécontent » pour commencer la partie, comme ci-dessous.



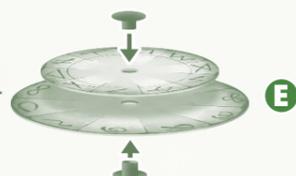
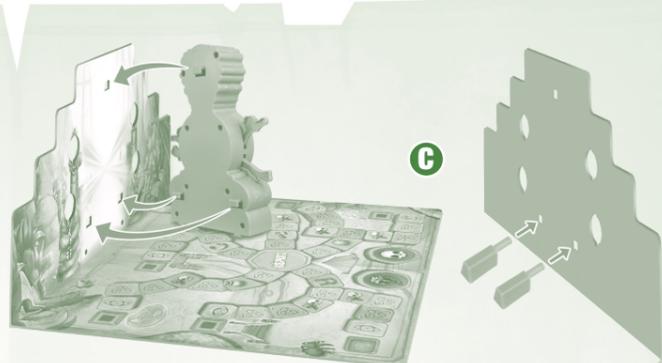
**D** Assemble ensuite les joyaux avec leurs embouts de la manière suivante :

- Le joyau violet avec l'embout carré ■
- Le joyau rouge avec l'embout triangulaire ▼
- Le joyau vert avec l'embout rond ●
- Le joyau bleu avec l'embout rectangulaire ▭
- Le joyau jaune avec l'embout en forme de losange ◆

- Insère les 5 joyaux assemblés à l'intérieur de chaque obélisque et referme-les avec leur base. Place-les ensuite au hasard sur leurs emplacements dédiés sur le plateau de jeu.

**E** Assemble ensuite les 2 parties de la carte « Code Secret » et ferme-les avec le rivet. Les 2 côtés « symboles » doivent se superposer, comme le montre l'image ci-contre.

Chaque joueur choisit une couleur de pion « Boussole », puis place ce dernier sur la case « Départ ».



### - BUT DU JEU -

**Découvre quel joyau a été volé à la déesse Arula, où il se trouve et comment faire pour le réinsérer dans sa couronne.**  
Chaque partie représente un mystère à résoudre.

#### # MISE EN PLACE D'UN MYSTÈRE

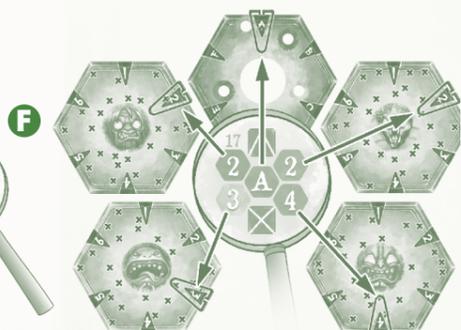
La déesse Arula est aidée de 2 gardiens spirituels : le serpent et la tête de mort. Au début de chaque partie, le joueur le plus jeune choisit un numéro de mystère entre 1 et 50 sur la feuille « Mystères », qui déterminera, qui sera le gardien spirituel pendant la partie.

Tourne ensuite la roue crantée au-dessus de la tête de la déesse jusqu'à ce que tu voies le gardien que tu as sélectionné apparaître dans l'orifice du haut.

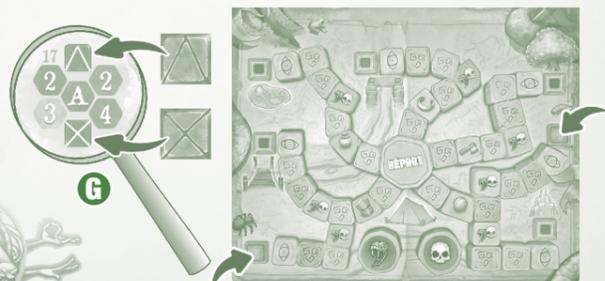
Chaque mystère est représenté par plusieurs symboles colorés : une lettre, plusieurs chiffres et 2 icônes.

#### Exemple : choix du mystère n° 17

**F** Place les trombones sur les 5 cartes hexagonales selon les chiffres, la lettre et les couleurs représentés sur le mystère choisi.



**G** Sur la feuille « Mystères », les 2 carrés bleus représentent des pierres de ruine, roches tombées d'un édifice en ruine. Des messages codés, essentiels à la résolution de l'énigme, sont gravés sur la pierre. Récupère les jetons « Pierre de ruine » correspondant aux symboles présents sur le mystère choisi, puis place-les sur leurs emplacements dédiés sur le plateau, face bleue vers le haut.



**H** Appuie sur le bouton sur la base de la déesse mécanique 3 fois de suite.

- Distribue une feuille d'enquête et un crayon (non inclus) à chaque joueur.

- Le jeu est installé ; tu peux maintenant commencer à jouer !



### - DÉROULEMENT DE LA PARTIE -

**En tant qu'enquêteur, tes notes et découvertes doivent rester secrètes tout au long de la partie et ne doivent pas être montrées à tes adversaires !**

- Le joueur qui obtient le plus gros chiffre au dé commence la partie. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- À ton tour, lance le dé et déplace ton pion sur le plateau pour explorer la cité perdue. Une case peut être occupée par plusieurs pions à la fois.
- Ton objectif est de découvrir, en parcourant tous les chemins du plateau, quel joyau se trouve sous quel obélisque et de décoder les 2 pierres de ruine. Pendant le jeu, tu devras repasser plusieurs fois par la case « Départ » afin de changer de chemin. Cette dernière compte alors comme une case normale.
- Les obélisques se trouvent près de 5 points de repère sur le plateau : l'arbre, l'arche, le rocher, le pont, l'étang.

#### # LES CASES

• **Cases « Artefacts »** : Si tu tombes sur une de ces cases, tu as le droit de rejouer !



• **Cases « Serpent/Tête de mort »** : Si tu tombes sur une case « Serpent/Tête de mort », tu dois défier un de tes adversaires :

Prends le jeton « Serpent/Tête de mort » dans ta main, choisis un côté sans le révéler à tes adversaires et cache-le sous le jeton « Boîte secrète ». Place ensuite les 2 jetons superposés sur la case « Serpent » ou « Tête de mort ».

Ton adversaire annonce s'il pense que tu dis la vérité ou si tu bluffes. Il doit alors, retirer le jeton « Boîte secrète » pour découvrir ce qui se cache en-dessous.



**Exemple** : Tu as choisi le côté « serpent » de ton jeton.

Cache-le discrètement sous le jeton « Boîte secrète » et pose les 2 jetons superposés sur la case « tête de mort ».

Si ton adversaire pense que tu mens, il aura gagné, car le jeton serpent ne correspond pas à la case sur laquelle tu l'as posé.

S'il pense que tu dis la vérité, il a perdu.

- Le gagnant a le droit de se déplacer sur n'importe quelle case « OEil » et consulter soit l'obélisque, soit la pierre de ruine de son choix.
- Le perdant devra retourner à la case « Départ ».

Une fois le défi terminé, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

• **Cases « Déesse »** : Appuie sur le bouton sur la base de la déesse mécanique une fois, afin qu'elle te donne ses indications. Ses 4 mains peuvent désigner certaines créatures (Schéma « 1 » : OUI) ou ne pas en désigner (Schéma « 1 » : NON).



Les mains d'Arula peuvent te désigner 1, 2 ou 3 créatures à la fois.

Tu pourras alors choisir parmi les actions suivantes :

Consulter une des créatures désignées par Arula (voir paragraphe « Comment consulter une créature »)

**OU**

Changer l'humeur d'une des créatures désignées par Arula (voir paragraphe « Comment changer l'humeur d'une créature »)

**OU**

- Ne rien faire



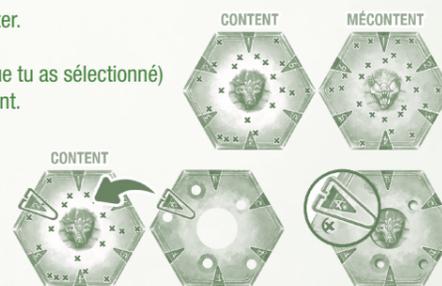
#### # COMMENT CONSULTER UNE CRÉATURE

- Si les mains d'Arula te désignent 1 seule créature, tu devras consulter celle-ci.
- Si les mains d'Arula t'en désignent plusieurs à la fois, tu pourras choisir laquelle tu iras consulter.

Chaque créature a 2 visages : « content » et « mécontent ». Si la créature désignée par Arula (ou que tu as sélectionné) est côté « mécontent », utilise la carte hexagonale « Créature » du côté « mécontent » et inversement.

**Exemple** : Si la créature sélectionnée par Arula est « contente », utilise le côté « content » de la carte hexagonale.

Place la carte hexagonale « Joyaux » par-dessus la carte hexagonale « Créature » de sorte que les trombones se superposent. Tu pourras alors secrètement observer (ou pas) une croix dans le trou d'un des joyaux de couleur, signifiant que ce dernier n'est **PAS** celui qui a été dérobé à Arula.



À chaque fois que tu obtiendras un indice d'une créature, assure-toi de bien l'inscrire dans ta feuille d'enquête de la manière suivante :

- Utilise l'indice qui t'a été donné par la créature que tu viens de consulter et raye la couleur du joyau qui t'a été révélée
- Raye le visage de la créature que tu viens de consulter

Il se peut qu'une créature te donne un indice que tu as déjà ou pas d'indice du tout. Après avoir consulté les créatures plusieurs fois, tu découvriras, par élimination, quel joyau a été dérobé à Arula et doit lui être restitué.

