

RÈGLES DU JEU

LES MYSTÈRES DE PARIS



CONTENU

- | | | | | | | | |
|---|------------------|---|----------------------|----|--------------------------------|----|--------------------------------|
| 1 | 1 plateau de jeu | 5 | 100 cartes Monument | 9 | 10 tickets de métro | 13 | 1 lampe UV |
| 2 | 6 pions | 6 | 10 cartes Cimetière | 10 | 10 reçus de carte bancaire | 14 | 1 décodeur rouge |
| 3 | 1 dé | 7 | 10 cartes Catacombes | 11 | 4 fiches Suspects | 15 | 1 décodeur de lettres |
| 4 | 20 fiches Cas | 8 | 10 cartes Kiosque | 12 | 1 bande d'empreintes digitales | 16 | 25 feuilles de notes digitales |

RÈGLES DU JEU

Recueille tous les indices pour retrouver le criminel parmi les 6 suspects et dans quel monument de Paris il se cache.

Tu vas devoir te déplacer sur la carte de Paris pour récolter 5 indices qui te mèneront aux 5 alibis qui élimineront 5 parmi les 6 suspects. Tu devras également récupérer une série de 5 lettres, qui te permettra de découvrir l'emplacement du criminel dans Paris.

Il y a 20 mystères à résoudre !

La plupart des indices sont difficiles à retrouver sans l'aide d'un décodeur spécifique : la lampe UV, le décodeur rouge, le décodeur de lettres. N'essaie pas de décoder les cartes avant de commencer la partie, ou tu enlèveras tout suspense et ne prendra aucun plaisir à enquêter !

MISE EN PLACE DU JEU

Place le plateau du plan de Paris au centre de la table.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la Préfecture de Paris, puis prend une fiche Suspects, une feuille de notes et un crayon (non fourni). S'il y a plus de 4 joueurs, partagez les fiche Suspects.

Sur le côté du plateau, place la lampe UV, le décodeur rouge, puis les cartes suivantes, classées par catégorie : cartes Monument, cartes Kiosque, cartes Catacombes, cartes Cimetière, tickets de métro, tickets de carte bleue.

Choisis une fiche Cas parmi les 20 enquêtes disponibles. Tous les joueurs lancent le dé. Le plus grand chiffre commence et les participants jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tu es maintenant prêt à jouer !

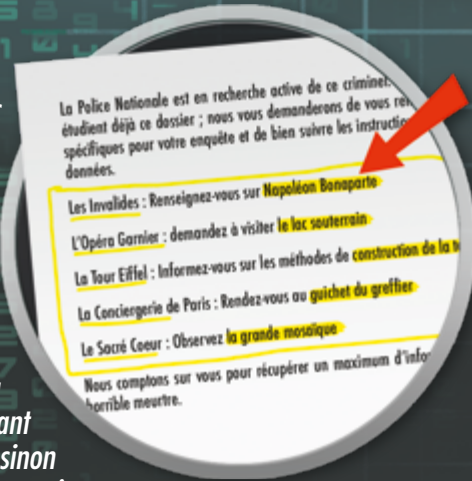
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un des joueurs lit la fiche Cas choisie à haute voix et rassemble les 5 cartes Monument citées.

Note :

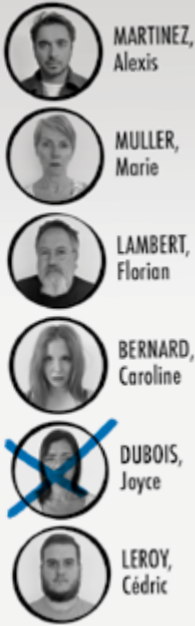
Le jeu comporte 100 cartes Monument. Il y a 10 cartes par monument ; il faut donc bien faire attention de choisir la bonne carte. Par exemple, si la fiche mystère te dit « Les Invalides : Renseignez-vous sur Napoléon Bonaparte », assure-toi de prendre la bonne carte correspondant à Napoléon Bonaparte, sinon tu pourrais récolter le mauvais indice.

Munis-toi de la feuille de notes et renseigne les noms des 5 monuments que tu devras visiter **dans l'ordre** qui t'a été donné sur la fiche Cas.



NOTES

	Lettre trouvée	Lettre décodée
Monument 1	INVALIDES NAPOLEON	H
Monument 2	OPERA GARNIER LAC SOUTERRAIN	Y
Monument 3	TOUR EIFFEL CONSTRUCTION	C
Monument 4	CONCIERGERIE GUICHET DU GREFFIER	G
Monument 5	SACRE COEUR MOSAÏQUE	Y
Catacombes	COUVENT DES CARMES	
Métro		
Cimetière		
Kiosque		
Tickets CB		



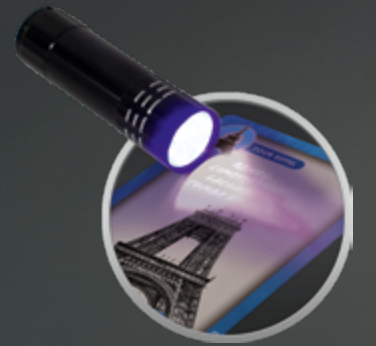
Sur le plateau de jeu, tu peux déplacer ton pion dans n'importe quel sens. Peu importe le score de ton dé, en passant sur un lieu, tu peux t'arrêter ou tu peux continuer ton chemin. Plusieurs joueurs peuvent être sur une même case en même temps.

LES MONUMENTS

Sur le plateau, tu devras te rendre sur 5 monuments listés sur la fiche Cas. Lorsque tu te rends sur un monument, prends la carte du monument qui t'a été indiquée sur ta fiche Cas (par exemple, « Les Invalides : Renseignez-vous sur Napoléon Bonaparte »).

Chaque carte monument te donnera 2 informations :

- Une lettre, à inscrire sur ta feuille de notes sur la même ligne que le monument que tu auras visité. Utilise le décodeur rouge pour la découvrir... elle se cache derrière le logo Audioguide rouge.
- Une information concernant un élément de l'enquête à aller chercher (par exemple, « Récupérez le ticket de métro Tuileries »). Utilise la lampe UV pour retrouver cette information sur la carte. Écris l'information que tu as découvert sur ta feuille de notes, à l'emplacement adapté.



LES ENDROITS CLÉ

Chacune des 5 cartes Monument te mènera vers un endroit clé : une station de métro, une plaque commémorative des Catacombes de Paris, une pierre tombale du cimetière du Père Lachaise, un kiosque et un magasin.

Les 5 noms que tu découvriras grâce à ces 5 cartes Clé sont les noms des suspects qui ne sont **PAS** coupables. Le coupable est donc le seul nom qui n'a pas été mentionné sur ces 5 cartes.

Pour pouvoir consulter ces 5 cartes, il faut te rendre aux 5 endroits sur la carte de Paris.

Le ticket de métro :

Rends-toi au guichet de métro de ton choix sur le plan de Paris. Une fois arrivé sur place, récupère le ticket avec la bonne station, qui t'aura été donnée dans une des cartes Monument (par exemple, Tuileries). Retourne le ticket de métro et frotte la bande magnétique noire pour voir apparaître le nom de l'un des suspects. Tu peux ainsi barrer le nom que tu as découvert sur ta feuille de notes.



Les plaques commémoratives des Catacombes de Paris :

Rends-toi aux Catacombes de Paris sur le plan. Une fois arrivé sur place, récupère la carte avec la bonne plaque commémorative, qui t'aura été donnée dans une des cartes Monument (par exemple, Couvent des Carmes). Utilise ta lampe UV pour découvrir le nom d'un des suspects, puis barre-le sur ta feuille de notes.



Le Cimetière du Père Lachaise :

Rends-toi au Cimetière du Père Lachaise sur le plan de Paris. Une fois arrivé sur place, récupère la carte avec la bonne pierre tombale du défunt qui t'a été donnée dans une des cartes Monument (par exemple, Edith Piaf). Retourne la carte et observe la photo de télésurveillance. Compare la photo avec celles dans la fiche Suspects. Tu pourras ainsi éliminer un autre suspect et barrer sa photo sur ta feuille de notes.



Les Kiosques :

Rends-toi au kiosque de ton choix sur le plan de Paris. Retrouve le nom du journal qui t'a été donné par une des cartes Monument (par exemple, Info France). Lis l'article qui se trouve au dos de la carte ; tu pourras ainsi éliminer un autre suspect et le barrer sur ta feuille de notes.



Les magasins :

Rends-toi au magasin dont le nom t'a été donné dans une des cartes Monument (par exemple, la pharmacie Bretonne) sur le plan de Paris. Une fois arrivé, récupère le ticket de caisse correspondant à ce magasin. Vérifie les 4 derniers chiffres du numéro de la carte bancaire et compare-les aux informations fournies sur la fiche Suspects. Tu pourras ainsi éliminer un autre suspect et barrer sa photo sur ta feuille de notes.



Une fois que tu auras trouvé les 5 alibis, tu sauras qui est le criminel présumé !

Note : tu peux te rendre aux monuments ou aux endroits clé dans l'ordre de ton choix. Tu n'as pas besoin de te rendre dans tous les monuments pour commencer à récolter les alibis. Déplace-toi stratégiquement sur le plateau de jeu pour avoir le moins de déplacements possibles.

Décoder la localisation du criminel

Une fois que tu auras récolté les 5 lettres des cartes Monument, tu seras prêt à découvrir dans quel monument se cache le criminel. Pour ce faire, récupère le décodeur de lettres, recherche les lettres associées et note-les dans ta feuille de notes.

H = M
Y = S
X = L
F = V
G = R



On obtient le code « MSLVR »

Retourne ton décodeur de lettres pour découvrir la signification de l'abréviation du monument.

MSLVR = Musée du Louvre

Le criminel se cache donc au musée du Louvre !

FIN DE LA PARTIE

Lorsque tu penses savoir qui est le coupable et où il se trouve, à ton tour, rends-toi jusqu'à son emplacement.

Par exemple, si le coupable se trouve au musée du Louvre, rends-toi au musée du Louvre sur la carte de Paris (tu n'as pas besoin de l'atteindre en faisant le nombre exact avec le dé ; si tu fais plus, ça ira aussi !).

Une fois arrivé à l'emplacement, tu devras faire 2 choses :

- Vérifier la localisation du criminel
- Accuser un criminel

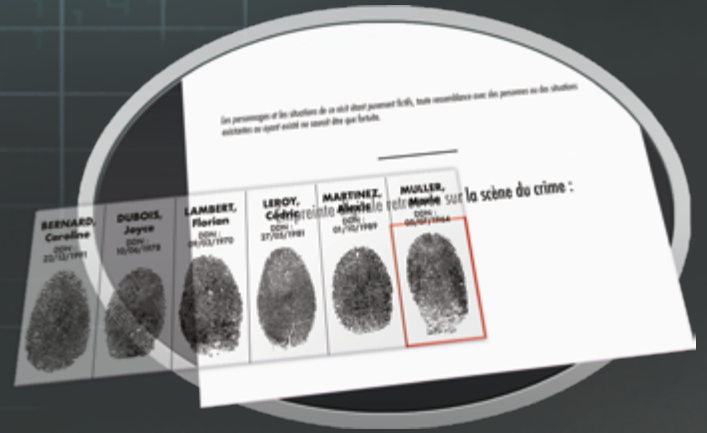
VERIFIER LA LOCALISATION DU CRIMINEL

Pour vérifier que le code localisation trouvé est bien le bon, munis-toi de la fiche Mystère et du décodeur rouge. Superpose le décodeur rouge sur la partie rouge du drapeau français en haut de la fiche Mystère pour découvrir si tu avais raison.

ACCUSER UN CRIMINEL


Si tu as trouvé le bon emplacement du criminel, tu peux accuser le criminel. Dis, par exemple, « j'accuse Cédric Leroy ! ».

Pour voir si tu as raison, munis-toi de la bande d'empreintes digitales et superpose l'empreinte digitale du présumé coupable au-dessus de l'empreinte digitale partielle qui t'a été donnée sur la fiche Cas.



Si tu es allé au mauvais endroit ou si tu as accusé la mauvaise personne, ne révèle pas la réponse. Tu es éliminé de la partie, mais les autres joueurs continuent leur course pour arrêter le coupable. La partie se termine lorsqu'un joueur trouve le coupable et son emplacement.

Un grand merci à Theresita Datol, Gali Fetaya, Damien Henry, Irena Jayal, Valérie Labate et Alexandre Milhaes pour leur participation.

Attention !  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.

INSTALLATION ET REMPLACEMENT DES PILES

Cette manipulation doit être effectuée par un adulte.

Dévisser le compartiment à piles. Insérer 1 pile neuve de type AA/LR06 (1,5 V), de préférence alcalines, en respectant le sens de la polarité. Revisser fermement le couvercle du compartiment.

Pour allumer et éteindre la lampe UV, appuyer sur le bouton se trouvant sous la lampe, sur la partie en caoutchouc.

La lampe UV fonctionne avec 1 pile AA/LR06 (1,5 V), non incluse.

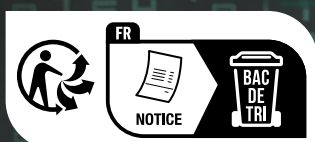
Attention : Jeter immédiatement les piles usagées. Conserver les piles neuves et usagées hors de portée des enfants. Si vous pensez que des piles ont pu être avalées ou placées dans une partie du corps, consultez immédiatement un médecin. Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte. Différents types

de piles ou d'accumulateurs ou des piles ou des accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Seuls les piles ou les accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Lorsque les piles sont usées, les retirer et les placer dans les dispositifs prévus pour la récupération des piles usagées.

Note : si vous n'utilisez pas le produit pendant une période prolongée, nous vous conseillons de retirer les piles.

Attention ! Ce jouet contient un faisceau lumineux LED. Ne pas regarder directement dans le faisceau. Ne pas viser directement des personnes ou des animaux avec le faisceau.

ATTENTION : Ce jouet génère des faisceaux lumineux qui peuvent déclencher des crises d'épilepsie chez les personnes sensibles.



Réf. 75145



Lansay

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