

RÈGLES DU JEU

LES MYSTÈRES DE PARIS



CONTENU

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

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 : le miroir, 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 le miroir, 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.

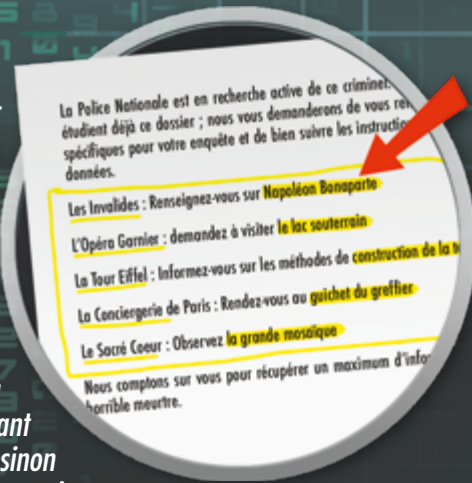
Tu es maintenant prêt à jouer !

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.



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 le miroir pour retrouver cette information sur la carte. Écris l'information que tu as découvert sur ta feuille de notes, à l'emplacement adapté.



NOTES

Monument	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 MOSAIQUE	Y



MARTINEZ, Alexis



MULLER, Marie



LAMBERT, Florian



BERNARD, Caroline



~~DUBOIS, Joyce~~



LEROY, Cédric

Catacombes	COUVENT DES CARMES
Métro	
Cimetière	
Kiosque	
Tickets CB	

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.

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.

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 le miroir 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

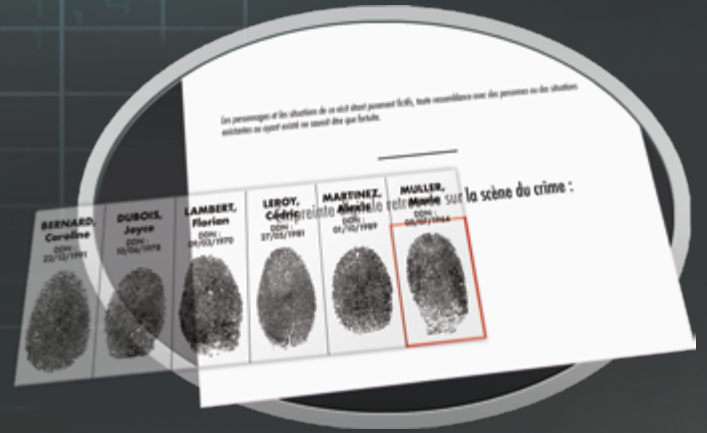
VERIFIER LA LOCALISATION DU CRIMINEL

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.



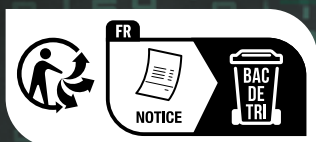
Si tu es allé au mauvais endroit ou si tu as accusé la mauvaise personne, ne révèle pas la réponse. Tu es éliminé de la partie, mais les autres joueurs continuent leur course pour arrêter le coupable. La partie se termine lorsqu'un joueur trouve le coupable et son emplacement.

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.



Réf. 75145



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.

Lansay

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