



1-8

RÈGLE DU JEU

 40 min
par aventure

Ta fidèle Machine à Remonter Le Temps « MARLT-42 » est en panne, et tu ne contrôles plus où elle t'envoie, ni quand ! Pour rentrer chez toi, tu dois trouver comment la réparer. Le manuel dit :

Résolution des instabilités :

1. Utilisez la touche « lancer un voyage dans le temps » sans demander de date.
2. Rapportez « l'objet identifiant de l'époque » demandé et posez-le dans la trappe A de la machine. Il sera remis à sa place dans son époque après analyse par MARLT-42.
3. Répétez cette procédure sur 2 époques différentes pour réparer la logique de la machine. Vous retrouverez alors le contrôle sur les voyages.

La machine te fournit toujours une tenue appropriée à l'époque où tu voyages. Et grâce à ton traducteur automatique, tu peux parler avec tous ceux que tu rencontres. Alors, lance un voyage dans le temps et reviens avec le bon objet !

CONTENU

Pour chaque chasse au trésor, il te faut :

- 12 CARTES IMAGE
- 3 CARTES INDICE

- 1 CARTE DE DÉCODAGE
- 1 LIVRET RÈGLE DU JEU & 1 LIVRET INDICES



OU

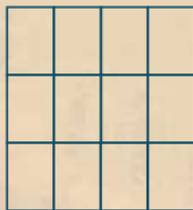


LÉONARD DE VINCI

MARCO POLO

PRÉPARATION

Chaque paquet de cartes renferme une chasse au trésor différente. Choisis un paquet et ouvre-le, sans abîmer le schéma sur le bandeau. Sans regarder les textes au dos, suis la forme donnée par le schéma et reconstitue sur la table l'illustration créée par les 12 cartes Image. Attention, vérifie que l'illustration est correcte avant de commencer : une seule carte au mauvais endroit et l'aventure sera ratée.



EXEMPLE DU SCHÉMA
DE L'AVENTURE DE
MARCO POLO.

Ces 12 cartes constituent le plateau de jeu. Prends les 3 cartes Indice et réparties-les entre les joueurs. Ce n'est pas important si tous les joueurs n'ont pas autant de cartes, c'est un jeu coopératif où chacun met en commun ce qu'il a lu. Chacun lit la ou les cartes qu'il a reçue(s), car elles peuvent servir à tout moment au cours de la chasse au trésor. À noter : les textes les plus proches de la vérité historique sont écrits **en marron**.

BUT DU JEU

Retourne les cartes dans le bon ordre et jusqu'au bout pour réparer une partie de MARLT-42.

POUR JOUER

Commence par trouver la carte Départ : un **dessin caché** de cible  s'y trouve. Retourne-la pour la lire à voix haute : elle te propose une première énigme. Remets toujours chaque carte à sa place, mais côté texte. Cherchez tous ensemble comment résoudre cette énigme. Les informations dont tu as besoin sont réparties entre l'illustration centrale, les cartes Indice que tu as en main, et l'outil de décodage.



UTILISER LA CARTE DE DÉCODAGE

Pose **la carte de décodage** sur le texte s'il te dit de le regarder d'un œil nouveau, ou si tu remarques qu'il est présenté différemment. La carte ne doit pas déborder de la carte que tu essaies de résoudre, mais elle peut être posée tête en bas ou en haut ! Le message se lit, lettre à lettre, de haut en bas.

Certaines cartes ont **un dessin caché**. Si l'énigme te dit d'utiliser tes mains ou tes doigts, alors le dessin est en relief.

César a inventé le code qui porte son nom, au premier siècle avant notre ère. Pour décoder, pose la carte énigme sur la carte de décodage, et décale-la vers la gauche d'autant de lettres que le chiffre du code. Dans cet exemple, c'est un **code César 3**. Remplace chaque lettre du mot encodé par la lettre qui se trouve au-dessus sur la carte de décodage et tu auras la solution.

Texte codé :

MRXHU

JOUER



Tu t'approches de l'homme sur le toit, et tu réalises que certains oiseaux sont des avions de papier faits à partir des feuillets de Léonard. L'homme avoue : « J'ai entendu que ces inventions valaient de l'or, je les envoi à mon frère. Tu n'as rien de mieux ? Tu veux récupérer les feuillets pour les remettre dans le coffre quand la femme de chambre de Marguerite te rejoint et te donne un message plié en 3. Extrais un code César ?

Tu peux utiliser un papier et un crayon pour noter au fur et à mesure ce que tu décodes.

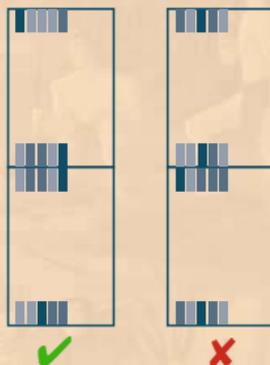
Lorsque tous les joueurs sont d'accord sur la carte Image qui répond à l'énigme, retourne-la.

Si le code couleurs qui figure en haut de la nouvelle carte correspond à celui du bas de la carte précédente, vous aviez raison, bravo, continuez !

Remets chaque carte à sa place, face texte apparent. Ce sera au joueur assis à ta droite de lire la nouvelle carte à voix haute.

Si le code couleurs ne correspond pas, ce n'était pas la réponse à l'énigme. Remets cette carte à sa place face image. Si vous vous trompez 3 fois avant d'avoir fini la mission, vous avez tous perdu et vous devez quitter cette chasse au trésor, vous y reviendrez une autre fois !

Utilise le livret d'indices quand une énigme te donne du fil à retordre !

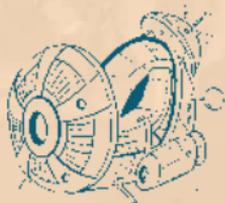


FIN DE PARTIE

La chasse au trésor se termine avec un dernier choix parmi deux cartes. Si vous faites tous ensemble le bon choix, bravo, vous avez gagné ! En insérant cet objet dans la trappe A de MARLT-42, vous aidez à réparer la machine. Sinon, vous avez perdu, mais vous réussirez mieux la prochaine chasse au trésor !

COMPRENDRE LE JAVANAIS :

Pour traduire le javanais en français, il faut enlever « av » après chaque consonne d'un mot et « av » avant chaque voyelle en début de mot.



NOTE À L'ATTENTION DES PARENTS :

Les chasses au trésor de ce jeu s'efforcent de faire vivre deux moments tirés de l'Histoire. Les événements ont été adaptés pour donner une place au joueur et à la chasse au trésor.