

RÈGLES DU JEU

JEU COOPÉRATIF DE 1 À 8 JOUEURS
À PARTIR DE 9 ANS



1-8



40'

par aventure

... dans l'ordre
Grand Portail
l'Echauguette
Les Chiens
Argenton
Coudray
Moulin
de Boissy
du Trésor
l'Horloge

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 7 époques différentes pour réparer la logique de la machine. Vous retrouverez alors le contrôle sur les voyages.

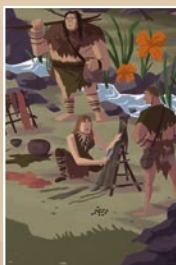
La machine te fournit toujours une tenue appropriée à l'époque où tu voyages. Et grâce à ton traducteur automatique, tu peux parler avec tous ceux que tu rencontres. Alors, lance un voyage dans le temps et reviens avec le bon objet !

CONTENU

7 CHASSES AU TRÉSOR

Chaque chasse au trésor comprend un paquet avec :

- 12 cartes Image
- 6 cartes Indice



LA PRÉHISTOIRE



L'ÉGYPTÉ ANCIENNE



LES GAULOIS



POMPÉI



JEANNE D'ARC



LÉONARD DE VINCI

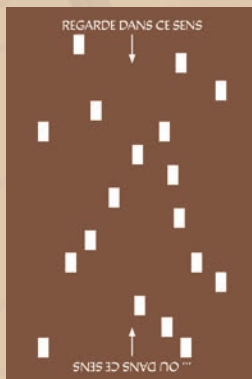


LA 1^{ÈRE} GUERRE MONDIALE

1 ROUE DE DÉCODAGE



1 CARTE DE DÉCODAGE



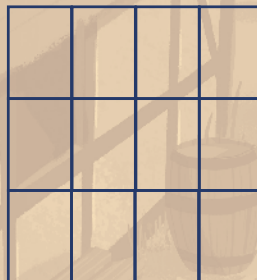
3 JETONS ERREUR



1 LIVRET RÈGLES DU JEU
& 1 LIVRET INDICES

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 SUR
LES GAULOIS.

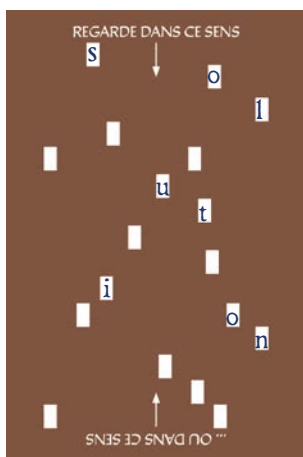
Ces 12 cartes sont le plateau de jeu. Prends les 6 cartes Indice et réparties-les entre les joueurs. Ce n'est pas important si tous les joueurs n'ont pas autant de cartes, c'est un jeu coopératif où chacun met en commun ce qu'il a lu. Chacun lit la ou les cartes qu'il a reçue(s), car elles peuvent servir à tout moment au cours de la chasse au trésor. Pose près du plateau la roue, la carte de décodage et les jetons erreur. Nous te conseillons de commencer par l'aventure sur la Préhistoire qui est un peu plus facile que les autres. 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 vous avez besoin sont réparties entre l'illustration centrale, les cartes Indice que vous avez en main, et les outils de décodage.



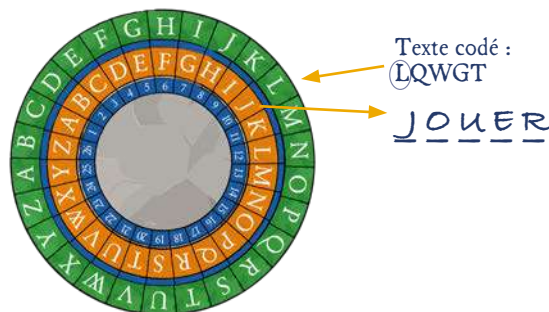
UTILISER LES OUTILS DE DÉCODAGE

Pose **la carte à trous** 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 parle de chaleur, il faut chauffer la carte avec tes mains pour le voir. Si l'énigme te dit d'utiliser tes mains ou tes doigts, alors le dessin est en relief.

La roue sert à décrypter les messages codés. Tourne la roue pour aligner les deux lettres 'A' l'une au-dessus de l'autre. Regarde le texte de l'énigme, tu y verras un chiffre. Tourne la roue intérieure d'autant de cases, dans le sens des aiguilles d'une montre. Maintenant, les lettres extérieures correspondent au message, et il suffit de regarder la roue intérieure pour le décoder.

Utilise la roue de la même façon pour décoder les messages chiffrés.



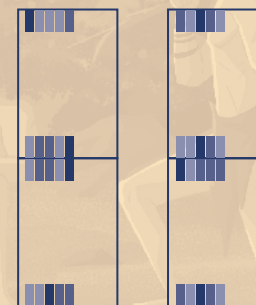
Tu peux utiliser un papier et un crayon pour noter au fur et à mesure ce que tu décodes.

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

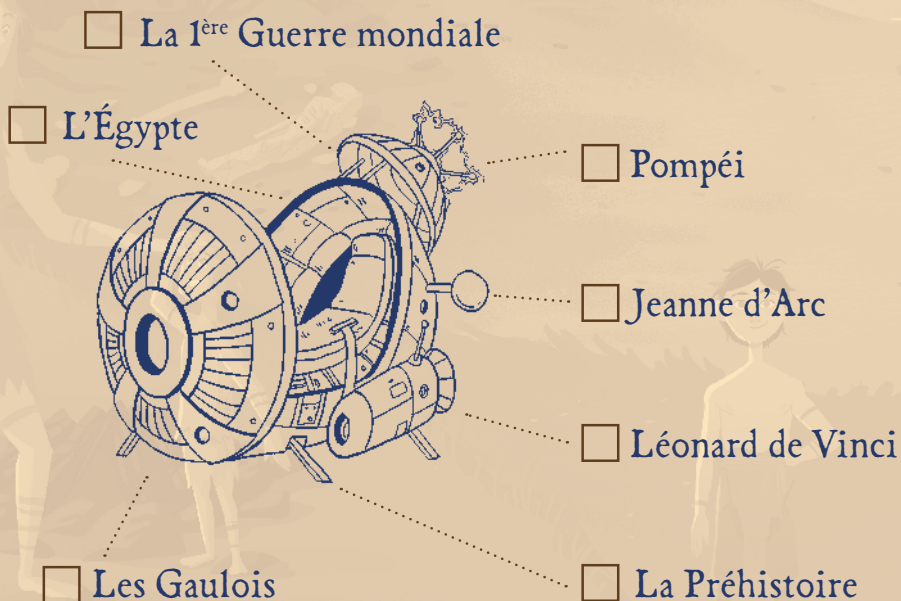
Si le code couleurs ne correspond pas, ce n'était pas la réponse à l'énigme. Remets cette carte à sa place face image, et retourne un jeton erreur. Si tu retournes les 3 jetons erreur avant d'avoir fini la mission, vous avez tous perdu et vous devez quitter cette chasse au trésor, vous y reviendrez une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



Lorsque tu as joué toutes les chasses au trésor, si tu as réussi à parfaitement réparer la machine, tu es un voyageur ou une voyageuse du temps extraordinaire !

- **6 éléments** : tu réussis à retrouver ton époque pour faire réparer ta machine.
- **4 ou 5 éléments** : après plusieurs ratés, tu retrouves ton époque et fais réparer ta machine.
- **3 éléments ou moins** : la machine est toujours aussi peu fiable ! Tu auras besoin de beaucoup de chance pour retrouver ton époque.

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