



# ÉLÉMENTS DE JEU

## ■ TUILES INDICE

Les tuiles Indice représentent les catégories des Indices qui pourront être donnés pendant la partie. Elles sont recto-verso : un côté Texte et un côté Vide.



Lorsqu'une tuile Indice est sur le **côté Texte**, les joueurs peuvent utiliser la catégorie d'Indice représentée sur cette tuile pour tenter de deviner le mot Mystère.

Lorsqu'une tuile Indice est sur le **côté Vide**, les joueurs ont déjà utilisé la catégorie d'Indice représentée par cette tuile et ne peuvent plus l'utiliser pour la manche.

## ■ CARTES MYSTÈRE

Les cartes Mystère se composent de 14 mots répartis dans 14 catégories d'Indice différentes, chacune représentée par une couleur et un symbole.



Forme  
ou Couleur



Film ou TV



Objet



Lieu



Chanson  
ou Musique



Nombre  
ou Date



Concept



Personnage  
Commun



COULEUR DE  
LA CATÉGORIE  
D'INDICE

MOT

SYMBÔLE DE  
LA TUILE INDICE  
CORRESPONDANTE



Matière



Animal



Personnage  
Célèbre



Livre



Loisir



Verbe

Chacune de ces catégories d'Indice est représentée par une tuile Indice de la même couleur.

## ■ CARTES CLEF

Les cartes Clef sont composées d'une grille indiquant au Maestro quel Indice, parmi les 9 tuiles Indice présentes sur la table, constitue l'Indice-Clef de cette manche. Cette carte se lit la flèche vers le haut.

Carte Clef



*SENS DE LECTURE*

*INDICE-CLEF : indique la catégorie du mot Mystère pour la manche.*

Le mot Mystère représente le mot que les joueurs doivent deviner lors de cette manche parmi ceux proposés sur la carte Mystère en jeu.

Carte Mystère



### EXEMPLE

*Vous piochez une carte Clef désignant comme Indice-Clef la tuile au centre de la grille. Le mot Mystère que vous devez faire deviner est donc celui indiqué par la catégorie de cette tuile sur votre carte Mystère.*



## ■ SAC DE PIOCHE

Le sac sert lors de la mise en place de chaque manche uniquement.



## MISE EN PLACE

- 1 Mélangez les cartes Mystère pour former une pioche face cachée.



- 2 Mélangez les cartes Clef pour former une seconde pioche face cachée.



- 3 Placez les 14 tuiles Indice dans le sac opaque.



- 4 Placez le bloc de scores à proximité des joueurs.



- 5 Le dernier joueur à avoir révélé un secret devient le premier Maestro.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en un certain nombre de manches, rappelé sur le bloc de scores.

### NOMBRE DE MANCHES EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS

- » À 2 joueurs : 10 manches (chaque joueur est 5 fois Maestro)
- » À 3 joueurs : 9 manches (chaque joueur est 3 fois Maestro)
- » À 4 joueurs : 8 manches (chaque joueur est 2 fois Maestro)
- » À 5 joueurs : 5 manches (chaque joueur est 1 fois Maestro)
- » À 6 joueurs : 6 manches (chaque joueur est 1 fois Maestro)
- » À 7 joueurs : 7 manches (chaque joueur est 1 fois Maestro)
- » À 8 joueurs : 8 manches (chaque joueur est 1 fois Maestro)



## ■ MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

Le sac sert lors de la mise en place de chaque manche.

- 1 Le Maestro pioche 9 tuiles Indice au hasard dans le sac opaque et les place au centre de la table en formant une grille de 3 par 3, côté Texte visible.

**Note :** Pour jouer avec des débutants, il est conseillé de ne pas piocher les tuiles au hasard, mais de sélectionner les tuiles ci-dessous.

- 2 À l'abri du regard des autres joueurs, le Maestro pioche une carte Clef et une carte Mystère. La carte Clef indique quel est l'Indice-Clef de cette manche. L'Indice-Clef indique sur la carte Mystère quel est le mot Mystère de cette manche.



**EXEMPLE** (ci-dessus) : Vous piochez 9 tuiles Indice au hasard et les placez sur la table. Vous piochez ensuite une carte Clef qui vous indique que l'Indice-Clef de cette manche sera "MATIÈRE". Vous piochez aussi une carte Mystère et lisez le mot correspondant à votre Indice-Clef. Le Mystère que vous devrez faire deviner est le mot "COLLE".

Si le Maestro ne souhaite pas faire deviner un mot Mystère, parce qu'il estime que personne ne sait de quoi il s'agit ou parce que ce mot Mystère a déjà été utilisé dans une précédente partie, il peut piocher une nouvelle carte Mystère.

## ■ DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une fois la mise en place terminée, le Maestro ne fait que répondre aux questions des autres joueurs, qui jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à la gauche du Maestro devient le premier joueur actif.

Chaque manche se déroule en une succession de tours composés comme suit, jusqu'à ce que le mot **Mystère** soit découvert :

1

### CHOIX

Le joueur actif choisit une catégorie d'Indice.

2

### INDICE

Le Maestro répond.

3

### RÉPONSE

Tous les joueurs peuvent proposer une réponse.

## Déroulement d'un tour de jeu

1

### CHOIX

Le joueur actif désigne une tuile Indice au choix parmi celles qui se trouvent sur la table, côté Texte visible.

#### EXEMPLE

Vous désignez la tuile Indice Matière et dites "Et si c'était une matière ?".



2

### INDICE (deux possibilités)

#### • La tuile désignée est l'Indice-Clef

Le Maestro indique aux joueurs que c'est bien ce type d'Indice qu'ils cherchent. Il retourne et éloigne cette tuile Indice pour que tous les joueurs la gardent à l'esprit. Il ne dit rien de plus.

#### EXEMPLE

Si on poursuit l'exemple précédent, le Maestro dit alors "C'est bien une Matière !" et écarte la tuile Matière des 8 autres. Vous savez donc que le mot **Mystère** que vous recherchez est une matière.



## • La tuile désignée n'est pas l'Indice-Clef

Le Maestro retourne la tuile Indice du côté Vide, puis donne un indice aux joueurs en respectant les trois règles principales.

### EXEMPLE

*Vous désignez la tuile Lieu, et dites "Si c'était un lieu ?". Le Maestro retourne cette tuile, et vous donne alors un indice. Il dit "Ce serait une salle de classe".*



## LES TROIS RÈGLES POUR DONNER UN INDICE

*L'Indice doit correspondre à la tuile désignée.*

*L'Indice doit permettre aux autres joueurs de découvrir le mot Mystère.*

*L'Indice peut inclure le mot Mystère, mais pas exclusivement.*

## EXEMPLES D'INDICES

Le mot Mystère est "colle".

- **Personnage Célèbre**  
"Helmut Kohl"
- **Nombre**  
"5" (le mot "colle" contient 5 lettres)
- **Personnage Commun**  
"Un surveillant" (il colle les élèves)
- **Film ou TV**  
"L'École des fans"  
(on entend "colle" dans "école")
- **Animal**  
"Une sangsue" (elle colle à ses proies)

## MANQUE D'INSPIRATION...

Si le Maestro manque d'inspiration et pense que le meilleur Indice qu'il puisse donner permettra aux joueurs de trouver trop vite la bonne réponse, il est autorisé à passer son tour et à remettre la tuile désignée dans le sac. Passez directement à la phase Réponse.

En faisant cela, le Maestro sera pénalisé au décompte des points. Remettre la tuile Indice-Clef dans le sac n'est pas autorisé.



## 3 RÉPONSE

Dans cette phase, tous les joueurs ont la possibilité de donner une réponse.

Entre l'Indice et la Réponse du joueur actif, tous les autres joueurs qui pensent avoir trouvé le mot Mystère peuvent se manifester en déclarant "J'ai trouvé !".

### Deux possibilités

#### • Si aucun joueur ne se manifeste

Le joueur actif peut proposer une réponse, mais n'y est pas obligé. Si elle est erronée, il n'est pas éliminé.

##### EXEMPLE

*Si on reprend la situation précédente, vous désignez la tuile Personnage Commun. Le Maestro dit "Surveillant". Aucun autre joueur ne se manifeste, vous proposez alors "Craie". Ce n'est pas la bonne réponse, mais vous n'êtes pas éliminé de cette manche.*

#### • Si au moins un joueur se manifeste

Le joueur actif peut proposer une réponse, mais n'y est pas obligé. Si la réponse est erronée, le joueur actif est éliminé. Ensuite, les joueurs qui ont déclaré "J'ai trouvé !" donnent leur réponse dans l'ordre où ils se sont manifestés.

Tout joueur, **même le joueur actif**, qui donne une réponse erronée lors de ce tour est éliminé de la manche, et ne pourra rejouer qu'à partir de la prochaine manche.

### SITUATIONS PARTICULIÈRES

#### Dernier joueur en jeu

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu (les autres ayant été éliminés), celui-ci joue encore un tour et propose une dernière réponse. Si la réponse est fautive, la manche prend fin sans que personne ne gagne de points.

#### Dernière tuile Indice

Lorsqu'un joueur désigne la dernière tuile Indice en jeu, on considère que tous les autres joueurs encore en jeu annoncent "J'ai trouvé !" dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif peut donner une réponse, puis les autres joueurs encore en jeu peuvent chacun à leur tour donner une réponse.

##### EXEMPLE

*Si on poursuit l'exemple précédent, vous désignez la tuile Personnage Commun. Le Maestro, dit "Surveillant". Un autre joueur pense avoir trouvé et dit "J'ai trouvé !". Vous n'avez aucune idée du mot Mystère et préférez passer sans proposer de réponse, de peur d'être éliminé. Cet autre joueur propose alors "Craie". Il s'est trompé, et est éliminé jusqu'à la prochaine manche.*

Si personne ne trouve la bonne réponse, le joueur à gauche du joueur actif devient le joueur actif, et commence son tour.

Dès qu'un joueur trouve la bonne réponse, passez directement à la **fin de la manche**.

## FIN DE LA MANCHE

La manche peut se terminer de deux manières différentes :

» Le Mystère est découvert !

Un joueur a découvert le mot Mystère. Ce joueur ainsi que le Maestro gagnent chacun un nombre de points égal au nombre de tuiles Indice utilisées (tuiles côté Vide visible). Notez les points sur la feuille de scores.

**Note :** Les tuiles que le Maestro a remises dans le sac opaque lorsqu'il a passé son tour ne rapportent aucun point.

**Restez fair-play !** Soyez souple dans l'acceptation des réponses. Par exemple, si un joueur répond "1<sup>er</sup> janvier" au lieu de "Jour de l'an", accordez-lui la victoire pour cette manche.

» Le Mystère reste total...

Si personne n'a trouvé le mot Mystère, la manche se termine. Personne ne marque de points.

Le joueur à gauche du Maestro devient le Maestro de la manche suivante. Il remet toutes les tuiles dans le sac et recommence la mise en place de la manche en tant que Maestro.



## FIN DU JEU

À la fin de la dernière manche, additionnez les points de toutes les manches pour chaque joueur. Le joueur qui a cumulé le plus de points est déclaré vainqueur.

## JEU À DEUX JOUEURS

Le jeu à deux joueurs est un mode coopératif dont l'objectif est de résoudre le plus rapidement possible les Mystères. Le binôme a pour objectif de réaliser le meilleur score possible à l'issue de 10 manches.

L'installation et le déroulement de la partie sont les mêmes que ceux décrits précédemment. Le joueur actif désigne une tuile, le Maestro donne un Indice, puis le joueur actif peut donner une

réponse, et ainsi de suite. Lorsque le joueur actif découvre le mot Mystère, le binôme gagne un nombre de points égal au nombre de tuiles Indice côté **Texte** visible. Si le joueur actif découvre le mot Mystère après avoir désigné la dernière tuile, le binôme gagne tout de même 1 point.

À la fin de la manche, inversez les rôles : le Maestro devient le joueur actif, et le joueur actif devient le Maestro.

## VARIANTE AVANCÉE ET TUILES INDICE SPÉCIAL

Les règles suivantes sont optionnelles et peuvent être ajoutées pour enrichir vos parties. Cette variante propose de nouvelles tuiles Indice pour réaliser des actions spéciales.

### ■ MISE EN PLACE

Lors de la mise en place de la partie, le Maestro ajoute dans le sac les 6 tuiles Indice Spécial aux 14 tuiles Indice avant de commencer à piocher. L'Indice-Clef ne peut pas être un Indice Spécial : si le Maestro pioche une carte Clef qui indique une tuile Indice Spécial, il pioche une nouvelle carte Clef jusqu'à ce que celle-ci indique une tuile Indice (et non une tuile Indice Spécial).

### ■ JOUER UNE TUILE INDICE SPÉCIAL

À son tour, un joueur peut désigner une tuile Indice ou une tuile Indice Spécial. S'il choisit une tuile Indice Spécial, celle-ci est retournée côté Vide visible normalement et le Maestro donne son indice en respectant l'action de cette tuile.

### ■ LES DIFFÉRENTES TUILES INDICE SPÉCIAL



Le Maestro ne donne pas d'Indice lors de ce tour. Le joueur qui choisit Double Proposition peut proposer deux réponses.

À chaque proposition, les autres joueurs peuvent se manifester normalement comme lors d'une phase de Réponse classique.

**EXEMPLE** Vous choisissez Double Proposition. Personne ne se manifeste. Vous vous trompez, mais n'êtes pas éliminé. Avant votre deuxième proposition, un autre joueur se manifeste. Vous essayez malgré tout de répondre. Vous vous trompez, et êtes donc éliminé. L'autre joueur doit donc répondre, au risque d'être éliminé aussi.



Le Maestro doit révéler un adjectif qui qualifie le mot Mystère.

**EXEMPLE** "Le Mystère est merveilleux."



Le Maestro doit révéler le nombre de mots qui qualifient le mot Mystère.

**Note :** Les mots composés ne constituent qu'un seul mot.

**EXEMPLE** 3 pour "Allumer le feu", 1 pour "Trente-trois".



Le Maestro doit révéler la première lettre du mot Mystère. Si le mot Mystère est un nombre, il révèle la première lettre du nombre écrit en toutes lettres.

**EXEMPLE** "C" pour cinquante.



Le joueur qui choisit Question Directe pose une question fermée au Maestro, qui doit y répondre honnêtement par oui ou par non. Si le Maestro ne connaît pas la réponse, il doit répondre qu'il ne sait pas.

**EXEMPLE** "Est-il toujours vivant ?"



Le joueur qui choisit Vérification désigne une autre tuile Indice (ou Indice Spécial) côté Vide visible durant cette manche. Le Maestro doit donner un nouvel Indice concernant le mot Mystère.

**Note :** Utiliser Vérification sur Première lettre ou Nombre de mots est inutile. Le Maestro ne peut pas donner de nouvel Indice.

## CRÉDITS

**Auteur :**  
Daniel Quodbach

**Directeurs de collection :**  
Cédric Barbé & Patrice Boulet

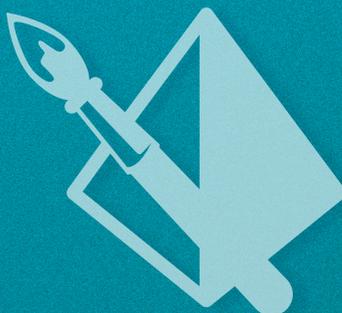
**Responsables de projet :**  
Xavier Taverner & Timothée Simonot

**Développement, design  
& packaging :** Iello

**Remerciements spéciaux :**  
L'auteur tient à remercier chaleureusement ses testeurs et amis des Gardiens du Rêve de Sarreguemines, sans qui Mystères n'aurait jamais pu voir le jour.

**Tests & remerciements :**  
Thibaut Gruel, Vincent Simonneau, les Girondo-Bourguignons de Lavallade Haute, la Feinte de l'Ours, Rodolphe Gilbart, Vincent Vandelli et Loïc Vinet.

**IELLO**  
9, avenue des Érables, lot 341,  
54180 Heillecourt - FRANCE



# LES TUILES INDICE



## ANIMAL

Le Maestro doit révéler le nom commun d'un animal, réel ou fictif (ex. : un saumon, un oiseau, un dragon...).



## CHANSON ou MUSIQUE

Le Maestro doit révéler le titre d'une œuvre musicale, chanson, morceau, opéra, album ou style de musique... (ex. : Comme d'habitude, Starmania, du rap, la Flûte Enchantée...).



## FILM ou TV

Le Maestro doit révéler le titre d'un film, d'une saga, d'une série ou d'une émission télévisée (ex. : le Pianiste, le Hobbit, le Juste Prix...).



## FORME ou COULEUR

Le Maestro doit révéler un nom de forme géométrique ou un nom d'une couleur.

La forme peut être aussi bien simple que complexe (ex. : un rectangle, un prisme, un dodécaèdre...).

La couleur peut être une couleur en elle-même ou une couleur issue d'une matière (ex. : rouge, émeraude, moutarde...).



## LIEU

Le Maestro doit révéler le nom d'un lieu, propre ou commun, réel ou fictif (ex. : Nancy, marais, entrepôt...), ou d'un monument célèbre (ex. : Arc de Triomphe...).



## LIVRE

Le Maestro doit révéler un type d'ouvrage ou le titre d'un document écrit : roman, nouvelle, magazine, ouvrage, manuel, recueil, bande-dessinée, un dictionnaire, un livret de règles... (ex. : le Journal d'Anne Franck, Sur la route, le code Rousseau...).



## MATIÈRE

Le Maestro doit révéler un nom commun qui désigne une matière, un matériau ou un élément. En général, sa désignation peut être précédée par "du", "de" ou "de la" (ex. : du calcaire, du velours, du pain...).



## NOMBRE ou DATE

Le Maestro doit révéler un chiffre, un nombre (ex. : 8, 42, 1993, 10 000...), ou une date (ex. : 14 juillet, 1<sup>er</sup> de l'an...).



## OBJET

Le Maestro doit révéler le nom générique d'un objet, réel ou fictif (ex. : un aspirateur, un gant, une baguette magique...).



## PERSONNAGE CÉLÈBRE

Le Maestro doit révéler le nom propre d'un personnage célèbre, réel ou fictif (ex. : Mickey Mouse, Jeanne d'Arc, Julien Lepers...).



## PERSONNAGE COMMUN

Le Maestro doit révéler le nom d'un archétype, d'un personnage commun, réel ou fictif (ex. : un agriculteur, un Indien, un fou, un riche...).



## VERBE

Le Maestro doit révéler un verbe à l'infinitif (ex. : frapper, tondre, couvrir...).



## LOISIR

Le Maestro doit révéler une activité, une occupation, un sport, un hobby... (ex. : aikido, macramé, poterie...).



## CONCEPT

Le Maestro doit révéler une qualité, une émotion, une idée (ex. : la liberté, le mépris...).