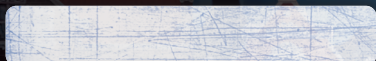




# CERTIFICAT

Les détectives suivants



ont retrouvé le tableau de Van Gogh

le



à



Jolie performance ! Heureusement qu'il n'est pas tombé entre de mauvaises mains !

Pour ce faire, ils ont eu besoin de



et



Ils ont utilisé un total de



cartes Aide.

Ils ont donc gagné



étoiles !

L'énigme la plus sympa était



Le meilleur souvenir de la partie était





Pour 1 à 4 joueuses  
et joueurs de  
12 ans et plus

## Course-Poursuite à Amsterdam

**ATTENTION !** Ne regardez **pas** le matériel de jeu (cartes, documents, etc.) **pour l'instant !** Lisez **d'abord** ce livret de règles **ensemble et à voix haute**, et suivez attentivement toutes les instructions.

### De quoi parle le jeu ?

Votre réputation de détective hors pair vous précède : le musée Van-Gogh d'Amsterdam désire faire appel à vos services pour une histoire bien mystérieuse... Ce serait d'ailleurs la conservatrice d'un musée italien qui vous aurait recommandé... Vous n'y comprenez certes pas grand-chose, mais vous êtes plus qu'enthousiaste à l'idée de cette nouvelle aventure. Ce n'est pas tous les jours que l'on est invité à mener l'enquête dans un musée, ce temple du passé où tout est, en plus, parfaitement étiqueté et archivé !

Lors de votre rencontre, Nadia, la directrice du musée, vous confie une mission unique : retrouver un tableau du peintre Vincent Van Gogh. Mais il ne s'agit pas de n'importe quel tableau : celui-ci serait inédit, jamais vu par personne ! Quelle renommée, si vous parvenez à débusquer cette œuvre ! Vous imaginez déjà les médias vous interviewer et Nadia vous féliciter, un bouquet de tournesols entre les mains... Cette dernière vous ramène toutefois brutalement à la réalité : « Cela s'annonce difficile. Venez avec moi, je vais vous montrer les indices que nous avons. J'espère qu'ensemble, nous pourrons résoudre ce casse-tête. » Sur ces mots, elle ouvre une porte sécurisée et vous la suivez dans les archives.

**IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments du jeu** avant de commencer la partie ! N'ouvrez **pas** les documents pour l'instant et ne regardez **pas** encore le devant des cartes. Attendez que « le jeu » vous demande de le faire.

## Matériel de jeu

88 cartes

28 cartes Énigme

30 cartes Réponse

30 cartes Aide

1 disque décodeur

9 objets étranges

8 documents Lieu



vélo



orgue



disque décodeur



7 fragments de palette

documents Lieu



## Matériel supplémentaire

De plus, vous aurez besoin de **quelque chose pour écrire** (idéalement un **stylo**, un **crayon** et une **gomme**), d'une ou deux **feuilles de papier**, d'une **paire de ciseaux** et d'une **montre** (idéalement un **chronomètre**) pour surveiller le temps écoulé.

Chère joueuse, cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante : [sav@iello.fr](mailto:sav@iello.fr)

## Mise en place

Laissez les **objets étranges** ainsi que les **documents, fermés**, de côté. Triez les **cartes** en 3 paquets, en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos :

- > Cartes Énigme (rouges allant de A à Z)
- > Cartes Réponse (bleues allant de 1 à 30)
- > Cartes Aide (vertes)

**Faites attention à ne pas regarder le recto de ces cartes.**

Triez les **cartes Aide** en plaçant les cartes de même symbole l'une sur l'autre, de manière que la carte « 1<sup>er</sup> INDICE » soit au-dessus de la carte « 2<sup>e</sup> INDICE », et que cette dernière soit au-dessus de la carte « SOLUTION ». Puis mettez les 10 paquets de cartes Aide de côté.

## Où est le plateau de jeu ?

Ce jeu n'a pas de plateau ! À vous de trouver ce que vous devez faire pour avancer dans le jeu et dans quels lieux vous devez vous rendre. Au début de la partie, vous n'avez **que le document « Van Gogh Museum »** et le **disque décodeur à votre disposition**. Au cours de la partie, vous ajouterez à cela des **cartes Énigme** et des **documents Lieu** : soit ils seront représentés sur les illustrations, soit le texte vous invitera à les révéler. Dès que c'est le cas, vous pouvez **prendre** les éléments correspondants et les **regarder**. De même, vous ne pouvez prendre les **objets étranges** que lorsqu'il est clairement indiqué que vous les avez découverts. En attendant, laissez-les de côté !



### Exemple :

*Si vous voyez une illustration comme celle-ci, vous pouvez **immédiatement prendre** la carte indiquée dans le paquet correspondant (ici, la carte Énigme T) et la **regarder**.*





## Déroulement du jeu

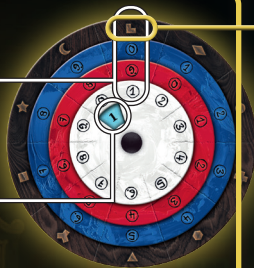
**Votre but est de retrouver aussi vite que possible le tableau disparu de Vincent Van Gogh.**

Évidemment, cela serait nettement plus simple s'il n'y avait pas toute une quantité d'énigmes à résoudre avant d'y parvenir... Dès que la partie commence, vous pouvez lire le **document « Van Gogh Museum »**. Au cours de la partie, vous découvrirez toutes sortes d'objets verrouillés, chacun par un **code à trois chiffres**. Pour les ouvrir, vous devrez obtenir les codes correspondants puis les entrer dans le **disque décodeur**. Sur le bord extérieur du disque figurent **10 symboles différents**. Chaque symbole représente l'un des codes à trouver. À vous de déduire quelle énigme et donc quel code sont associés à quel symbole. Faites attention au moindre détail. Lorsque vous trouvez un code, entrez-le sous le symbole correspondant du disque décodeur, **de l'extérieur vers l'intérieur**. Vous verrez alors apparaître un nombre dans la **fenêtre** de la plus petite roue.

Ce nombre vous indique le **numéro de la carte Réponse** que vous pouvez alors sortir du paquet et regarder. Si le code est incorrect, vous devrez poursuivre vos recherches afin de découvrir la solution, ou revenir plus tard à cette énigme. Si le code est correct, la carte Réponse vous indiquera comment continuer.

### Exemple :

Pour l'énigme avec le symbole , vous avez identifié **091** comme étant le code. Vous entrez cette combinaison sous le symbole  du disque décodeur. Dans la petite fenêtre, vous voyez apparaître le **numéro de la carte Réponse** que vous pouvez désormais **prendre** dans le paquet correspondant et **regarder** (ici, la carte numéro 1).



### ➔ Le code est-il incorrect ?

Si oui, vous verrez un **X** sur la **carte Réponse**. Vérifiez bien que vous avez entré le code souhaité sous le bon symbole du disque décodeur. Si cela ne vient pas de là, vous avez peut-être raté un indice. Remettez simplement la carte à sa place dans le paquet et penchez-vous à nouveau sur l'énigme. Il est également possible que vous n'ayez pas encore tous les indices nécessaires pour la résoudre. Essayez alors d'avancer sur une autre énigme.




### ➔ Le code est-il **probablement** correct ?

Si oui, la **carte Réponse** ressemblera à cela :



### ➔ Où peut-on voir les symboles des codes ?

Bonne question ! Regardez attentivement les illustrations sur les cartes Énigme. De nombreux **objets verrouillés** s'y trouvent, et tous sont associés à leur **symbole**. Dans notre exemple, il s'agit du cryptex, dont le **symbole** est .



Cherchez alors, sur la carte Réponse, l'image du cryptex. Une seconde carte Réponse vous sera indiquée à côté. Ici, il s'agit de la carte Réponse 21.



Cherchez cette carte dans le paquet. C'est seulement cette **seconde carte Réponse**, découverte en suivant ce processus, qui vous révélera si votre code est **réellement** correct.

**Attention :** Vous devez d'abord **voir l'objet et son symbole sur une carte Énigme ou sur un document Lieu** avant de pouvoir le déverrouiller. Vous ne pouvez pas déverrouiller un objet que vous n'avez pas encore découvert, comme dans un véritable escape game.

### ➔ Le code est-il **réellement** correct ?

Si oui, la **seconde carte Réponse** vous indiquera comment continuer. Vous verrez sur cette carte une ou plusieurs nouvelles **cartes Énigme** que vous aurez alors le droit de **prendre dans le paquet et de regarder immédiatement**.

### ➔ Le code est-il **finale**ment incorrect ?

Eh bien, dans ce cas, vous tomberez sur une **carte Réponse avec un X**. Vérifiez encore une fois l'ordre des chiffres du code sur le disque décodeur et assurez-vous de les avoir bien entrés sous le bon symbole. Si le code est toujours faux, vous avez sans doute fait une erreur de raisonnement. Continuez à réfléchir à l'énigme et proposez un code différent !

#### **IMPORTANT :**

- ➔ Qu'elles soient justes ou fausses, remettez systématiquement les cartes Réponse à leur place, dans leur paquet.
- ➔ Tous les codes doivent être déduits de manière logique. Le but n'est pas d'essayer toutes les combinaisons possibles sur le disque décodeur.

## Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si une énigme vous pose problème. Pour chaque énigme, vous pourrez bénéficier de 3 cartes Aide pour vous mettre sur la voie. Vous les repérez grâce au symbole représenté sur leur dos.

En plus de vous donner un indice initial utile, les cartes Aide « **1<sup>er</sup> INDICE** » vous indiquent quels éléments de jeu sont nécessaires pour résoudre l'énigme correspondante. Les cartes Aide « **2<sup>e</sup> INDICE** » vous aident de façon un peu plus concrète pour trouver la solution. Enfin, les cartes Aide « **SOLUTION** » donnent la solution à l'énigme.

**IMPORTANT :** Utilisez les cartes Aide uniquement pour résoudre l'énigme à laquelle elles sont associées. Chaque énigme est identifiée par un symbole (parmi ceux du disque décodeur) : n'utilisez donc pas les cartes Aide si vous n'avez pas trouvé l'énigme correspondant au symbole représenté sur leur dos, cela ne servirait à rien.

Faites preuve de patience : certaines énigmes ne peuvent être résolues qu'à l'aide de plusieurs cartes Énigme. **Vous ne les aurez pas toutes à disposition dès le début. Parfois, vous devrez d'abord vous confronter à d'autres énigmes pour récupérer des cartes utiles pour la suite.** N'hésitez pas à vous servir des cartes Aide si une énigme vous pose problème. Placez les cartes Aide utilisées dans une défausse, face visible.

**IMPORTANT :** Pour résoudre les énigmes, vous pouvez **écrire sur le matériel**, le **plier** ou encore le **découper**... Tout ceci est autorisé, et parfois même nécessaire. Vous ne pouvez jouer au jeu qu'une seule et unique fois : après cela, vous connaîtrez toutes les solutions aux énigmes et le matériel ne vous servira donc plus à rien ! Cela permet une grande diversité dans les énigmes.

## Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine lorsque vous avez résolu la dernière énigme et que vous avez retrouvé le tableau de Van Gogh. Une carte vous en informera. Au début de la partie, lancez le chronomètre afin de savoir combien de temps il vous aura fallu pour y parvenir.

Vous pouvez consulter le tableau de la page suivante pour évaluer votre réussite. **Lors du calcul des cartes Aide, ne prenez en compte que celles qui vous ont donné de nouvelles pistes ou des solutions.** Si une carte Aide vous a révélé quelque chose que vous saviez déjà, ne l'incluez pas dans le calcul.



|           | Aucune<br>carte Aide | 1-2<br>cartes Aide | 3-5<br>cartes Aide | 6-10<br>cartes Aide | > 10<br>cartes Aide |
|-----------|----------------------|--------------------|--------------------|---------------------|---------------------|
| < 60 min  | 10 étoiles           | 8 étoiles          | 7 étoiles          | 5 étoiles           | 4 étoiles           |
| < 90 min  | 9 étoiles            | 7 étoiles          | 6 étoiles          | 4 étoiles           | 3 étoiles           |
| ≤ 120 min | 8 étoiles            | 6 étoiles          | 5 étoiles          | 3 étoiles           | 2 étoiles           |
| > 120 min | 7 étoiles            | 5 étoiles          | 4 étoiles          | 2 étoiles           | 1 étoile            |

## Un dernier conseil

Chaque élément de jeu que vous avez utilisé avec succès pour résoudre une énigme doit être mis de côté. Ainsi, vous pourrez plus facilement suivre votre progression, sans vous mélanger les pincesaux. Seuls les **documents Lieu** seront utiles pour **plusieurs énigmes**.

## Le jeu va commencer

Eh bien, qu'est-ce que vous attendez ? **Lancez le chronomètre et résolvez le mystère du tableau disparu !** Maintenant, vous avez le droit d'ouvrir le **document « Van Gogh Museum »** et de prendre connaissance de la première énigme. Si quelque chose n'est pas clair, n'hésitez pas à **vérifier dans ce livret de règles** au cours du jeu.

Inka & Markus Brand ainsi que Kosmos remercient toutes les personnes qui ont testé le jeu et relu les règles.



### Les auteurs :

**Inka & Markus Brand** vivent avec leurs enfants Lukas et Emely à Gummersbach en Allemagne. Ils ont publié ensemble de nombreux jeux pour enfants et pour toute la famille et ont remporté un grand nombre de prix.

**Concept d'EXIT :** KOSMOS

(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)

**Illustrations et couverture :** Martin Hoffmann

**Graphisme du titre :** Michaela Kienle

**Graphisme :** Sensit Communication GmbH

**Développement technique :** Monika Schall

**Rédaction :** Ralph Querfurth, Alexandra Kunz

**Édition française :** IELLO

**Gestion de projet version française :**

Marie-Laure Faurite

**Traduction française :** Laura Muller-Thoma

**Relecture française :** Maëva Debieu Rosas

**Graphisme version française :** Charlie Metz

© 2023 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

© 2025 IELLO SAS pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, Allemagne

iello.fr

Tous droits réservés  
Imprimé en Allemagne

Ce jeu est recyclable. Séparez le plastique du papier et du carton. Si vous avez terminé le jeu sans endommager le matériel, vous pouvez le donner à quelqu'un qui ne l'a pas encore résolu.

### Utilisation des images :

Reproduction du blason d'Amsterdam :

grebeshkovmaxim/Shutterstock.com

Les neuf tableaux de Van Gogh : Creative Commons Zero (CC0) et National Gallery of Art, Washington

Plan de la ville : Cartographie effectuée par KOSMOS, Stuttgart, Allemagne