

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com





Track AGENCY

RÈGLES DU JEU

CONTENU

① UNE CARTE DE LA VILLE



② UN JOURNAL



③ UNE ZONE
CONFIDENTIELLE



⑤ UN POSTER DE SUSPECTS
PARI LESQUELS SE CACHENT
DES CRIMINELS...



④ UN TRACKER
D'AGENT SECRET



ÂGE
7+

JOUeurs
1+

DUres
15'

JEU
COLLABORATIF

DUJARDIN
jeux 



BOUTON DATE

Appuyez ici pour commencer votre mission et entendre la date du crime

BOUTON LECTURE

Appuyez sur ce bouton pour:

- changer de date,
- sélectionner le lieu sur la carte de la ville
- et attraper le criminel en fuite !



BUT DU JEU

UN CRIME A ÉTÉ COMMIS !

En tant qu'agent(s) secret(s) de la **Track Agency**, votre mission sera de retrouver le coupable grâce à votre **Tracker**. Nous comptons sur vous, agent(s) !



AVANT QUE L'ON VOUS CONFIE VOTRE PREMIÈRE MISSION...

Votre **tracker** sera un **outil indispensable** dans la résolution de vos missions. Pour qu'il fonctionne parfaitement, insérez les piles dans votre **tracker** (voir instructions en page 6).

PRÉPARATION DU JEU

Ce jeu se joue seul(e) ou à plusieurs. Dans le deuxième cas, c'est **un jeu collaboratif**, l'enquête devra être résolue en **équipe**.

Disposez tous les éléments sur la table devant vous. **La carte des suspects** peut même être accrochée au mur pour créer un véritable repaire d'agents secrets.



DÉROULÉ DU JEU

ÉTAPE 1

Agent(s), allumez votre tracker

en appuyant sur le bouton bleu situé en dessous du bouton rouge.

Faites bien attention à ce qu'il va vous annoncer... **Il va vous révéler la date d'un crime !**



ASTUCE !



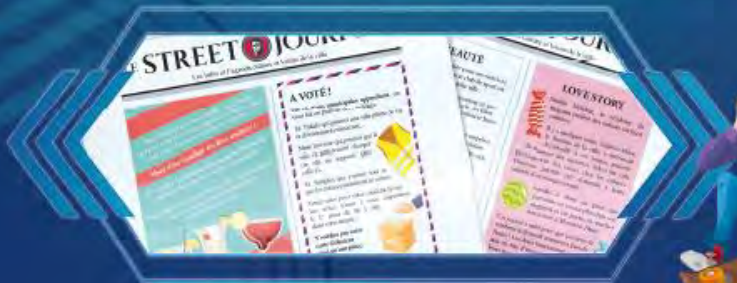
Si vous avez déjà attrapé le criminel de la date énoncée par le tracker, vous pouvez choisir une autre date. Pour cela, il vous suffit de choisir la date du crime que vous souhaitez résoudre puis, de pointer le tracker en haut à droite de cette page dans la zone prévue à cet effet.

ÉTAPE 2

Munissez-vous de votre journal et **cherchez la date donnée par le tracker.**

Une fois que vous l'avez trouvée, **lisez attentivement les articles.**

Chaque article correspond à un lieu sur la carte de la ville qu'il vous faudra deviner.



ÉTAPE 3

Une fois que vous pensez avoir trouvé les lieux, cherchez-les sur **la carte de la ville**.
Placez votre **zone confidentielle** pour relier ces trois lieux.

Pour vérifier que vous vous trouvez au bon endroit,
positionnez votre tracker au centre de la zone confidentielle
et **appuyez sur le bouton rouge**. Si vous avez trouvé la bonne réponse,
le tracker vous félicitera et vous pourrez avancer dans votre recherche.

Si ce n'est pas le cas, il faudra vous **replonger dans les articles** pour chercher
les indices sur les lieux qui vous auraient échappé.



Si vous vous trompez, le tracker vous informera que vous cherchez au mauvais endroit. **Mais attention !** Certains lieux ont été piégés par le coupable pour vous attirer sur une mauvaise piste ! **Si vous tombez dans son piège, vous perdrez une vie !**

ASTUCE !

Placez votre zone confidentielle
de façon à ce que chaque angle du triangle
soit positionné sur un astérisque jaune.



ÉTAPE 4

Après que le **Tracker** vous ait félicité(s), il vous donnera accès aux **témoignages de trois personnes** qui auraient vu le coupable. Chaque témoignage vous permettra d'avoir **une information importante** sur le criminel.

ÉTAPE 5

Après avoir entendu les trois témoignages, vous allez devoir retrouver **le coupable** sur le poster représentant les suspects.

Si vous pensez l'avoir démasqué, **pointez votre Tracker** sur le personnage en question, et **appuyez sur le bouton rouge**. Le tracker vous félicite ? Bravo ! Vous avez réussi à attraper le criminel en fuite !

Dans le cas contraire, il vous proposera de réessayer. Mais attention, certains personnages sont très pressés et ne supportent pas d'être accusés à tort ! Si vous vous trompez et que vous tombez sur l'un d'entre eux, vous perdrez une vie et **le coupable pourrait même vous échapper** !



ASTUCE !



Pour ré-écouter les témoignages, il vous suffit de **repointer votre tracker** sur la carte de la ville au même endroit !



CHERS PARENTS, MERCI DE LIRE ATTENTIVEMENT LES INDICATIONS SUIVANTES !



PILES - INSTRUCTIONS

INSTALLATION DES PILES : Parents, retirez le couvercle des piles à l'aide d'un tournevis et insérez 2 piles AAA – LR 03 (de 1,5V) en suivant les indications du schéma ci-contre. Après avoir mis en place les piles, revissez le couvercle. Ensuite, testez le jeu.

S'il ne fonctionne pas, les piles peuvent être usées ou mal insérées.

MISES EN GARDE :

- Les piles doivent être mises en place par un adulte - le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement.
- N'utiliser que les piles conseillées
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement, en respectant les signes « + » et « - ».
- Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles.
- Retirer les accumulateurs avant de les recharger.
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques et électroniques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.
 - Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques. Merci de déposer le produit usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié.
- Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus appropriés.
- Pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.



ENTRETIEN :

Conservez ce produit en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution.

DYSFONCTIONNEMENT :

S'il ne fonctionne pas normalement, changez les piles.
Vous pouvez également contacter le SAV par mail à sav@jardin@tf1.fr

