



# CERTIFICAT

Les joueurs suivants

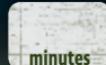


ont résolu avec succès l'affaire du vol sur le Mississippi.

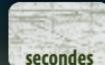
le

à

Pour ce faire, ils ont eu besoin de



et



secondes

Ils ont utilisé un total de



cartes Aide.

Ils ont donc gagné



étoiles !

L'énigme la plus amusante était



L'énigme la plus compliquée était



Le joueur qui a résolu  
cette énigme était





# L'Affaire du Mississippi

Pour 1 à 4 joueurs de 12 ans et plus

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

## De quoi parle le jeu ?

Bienvenue sur le *River Queen* !

Vous et votre équipe d'enquêteurs êtes à bord d'un bateau à roue à aubes sur le Mississippi, en 1872. Vous savourez le calme voyage jusqu'à La Nouvelle-Orléans, où vous êtes attendus pour résoudre une affaire.

Mais un matin, le capitaine vous demande. Un vol a eu lieu, ici même, à bord du *River Queen* ! L'un des passagers, un entrepreneur fortuné, s'est fait détrousser. Il avait en sa possession des documents d'une valeur inestimable, désormais disparus.

C'est là que vous intervenez. Pourrez-vous démasquer le voleur et récupérer les documents perdus ? Vous n'y parviendrez que si vous travaillez en équipe.

Découvrez qui se trouvait sur le lieu du crime au moment fatidique !

Réussirez-vous à trouver le coupable ?

## Matériel de jeu

85 cartes

## 8 cartes Suspect

17 cartes Énigme

30 cartes Réponse

30 cartes Aide

### 3 objets étranges

### 3 objets

1 jurnal de bord

1 journal de bord  
1 disque décodage

1 disque décodé  
8 intemp. suspect



De plus, vous aurez besoin de quelque chose pour écrire (idéalement un crayon et une gomme), une ou deux feuilles de papier et une montre (idéalement un chronomètre) pour surveiller le temps écoulé. Une paire de ciseaux rendra la partie plus simple à jouer. Si vous n'en avez pas, vous pouvez tout de même jouer et simplement déchirer le matériel avec vos mains.

## Mise en place

Dépliez l'affiche et posez-la au centre de la table. Placez à côté, face grise visible (ne retournez pas les cartes du côté jaune pour l'instant !), les 4 cartes Suspect marquées d'un A et les 4 jetons Suspect correspondants. Disposez également le journal de bord et le disque décodeur sur la table. Laissez les cartes, les jetons Suspect restants et les objets étranges dans la boîte pour le moment. Triez les cartes en trois paquets, en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos :

- › Cartes Énigme
  - › Cartes Réponse
  - › Cartes Aide

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

Vérifiez que les cartes Énigme et les cartes Réponse sont triées par ordre croissant ou alphabétique, en suivant les numéros ou les lettres.

Triez les cartes Aide. Placez les cartes d'un même symbole les unes sur les autres, de manière à ce 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 ».

# Comment fonctionne le jeu ?

Sur l'affiche, vous pouvez voir la salle commune du bateau. Vous devrez l'utiliser pour reconstituer ce qui s'est passé à l'heure du délit. Vous y voyez 8 emplacements qui correspondent aux 8 suspects : vous allez pouvoir positionner ces derniers à l'endroit où ils se trouvaient. Sur la gauche, vous pouvez voir la victime, Mr Nagelmackers. À sa droite, l'endroit où le voleur devait être assis. Au début, vous ne disposez que de l'**affiche**, des **4 cartes Suspect (A)** et des **4 jetons Suspect correspondants**, du **journal de bord** et du **disque décodeur**. Pendant la partie, vous obtiendrez des **cartes Énigme** : soit elles seront indiquées sur des images, soit des cartes vous demanderont explicitement de les prendre. À chaque fois, vous prendrez les cartes correspondantes dans le paquet de cartes Énigme, et les regarderez. Les **objets étranges** et les **4 jetons Suspect restants** dans la boîte ne pourront être utilisés que lorsque cela sera demandé clairement.



**Exemple :** Si vous voyez une illustration comme celle-ci, vous pouvez **immédiatement** prendre la carte Énigme correspondante depuis le paquet et la regarder.



## Déroulement du jeu

Votre but est de retrouver ensemble et le plus vite possible le voleur. Cela serait nettement plus simple si chacun des suspects ne s'amusait pas à vous poser une énigme avant de vous donner plus d'informations. Dès que la partie a commencé, vous pouvez regarder toutes les **pages** du journal de bord. Pour résoudre les énigmes, vous devez entrer des codes à trois chiffres (ou à trois couleurs) sur le disque décodeur. Sur l'extrémité du disque se trouvent **10 symboles différents**. Chaque symbole représente l'un des codes à trouver. À vous de déduire le code qui correspond à chaque symbole. Faites attention au moindre détail. Lorsque vous trouvez un code, entrez-le sous le symbole correspondant du disque. Vous verrez alors un nombre apparaître dans la **fenêtre** de la plus petite roue.

Ce nombre indique le **numéro de la carte Réponse** que vous pouvez désormais 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 **248** comme étant le code. Vous entrez cette combinaison sous le symbole  du disque décodeur. Dans la petite fenêtre, vous verrez le **numéro de la carte Réponse** que vous êtes désormais autorisés à récupérer dans le paquet et à regarder.



## → Le code est-il incorrect ?

**SI VOUS NE SUIVEZ PAS LA SEULE PISTE**  
Si oui, la carte Réponse vous l'indiquera. Dans ce cas, remettez simplement la carte dans le paquet et penchez-vous à nouveau sur l'éénigme. Vous avez peut-être raté un indice. Il est également possible que vous n'ayez pas encore tous les indices nécessaires pour la résoudre. Essayez alors d'avancer sur une autre éénigme.



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

Si oui, la carte Réponse ressemblera à ça :

## → Où peut-on voir les symboles du code ?

Bonne question ! Regardez attentivement les **cartes Suspect**. Tous les suspects sont associés à un **symbole**. Dans notre exemple, il s'agit de la suspecte « Dr No », avec le **symbole** ★. Ensuite, regardez la carte Réponse indiquée à côté de ce personnage : il s'agit ici de la carte Réponse 13.



**Remarque :** Vous devez d'abord avoir la carte Suspect en votre possession avant de pouvoir résoudre l'énigme correspondante. Au début de la partie, vous n'avez que les 4 cartes Suspect sur lesquelles est indiqué un A.

## ► Le code est-il réellement correct ?

Si oui, la deuxième carte Réponse vous dira comment continuer.

Vous aurez le droit de prendre une ou plusieurs nouvelles cartes Énigme depuis le paquet et de la ou les regarder immédiatement.

## ► Le code est-il vraiment incorrect ?

Eh bien, dans ce cas, vous avez sans doute fait une erreur.

Continuez à réfléchir à l'énigme et proposez un code différent !

### **IMPORTANT :**

- ➔ Qu'elles soient justes ou fausses, remettez toutes les cartes Réponse dans le paquet des cartes Réponse.
- ➔ Tous les codes peuvent être résolus de manière logique. Il ne serait pas judicieux d'essayer toutes les combinaisons possibles sur le disque.

## Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si vous vous retrouvez coincés. Pour chaque énigme, vous pourrez bénéficier de trois cartes Aide pour vous mettre sur la voie. En plus de vous donner un indice initial utile, les cartes Aide « **1<sup>er</sup> INDICE** » vous indiquent quelles cartes Énigme vous devez avoir trouvées afin de résoudre l'énigme correspondante. Les cartes Aide « **2<sup>e</sup> INDICE** » vous aideront de façon un peu plus concrète pour trouver la solution de l'énigme correspondante. Enfin, les cartes Aide « **SOLUTION** » donnent la solution de l'énigme.

**IMPORTANT :** Utilisez toujours les cartes Aide qui correspondent à un suspect ou à une énigme spécifique. Ces énigmes sont habituellement identifiées par un symbole (les mêmes que ceux du disque décodeur). N'utilisez pas de cartes Aide si vous n'avez pas trouvé l'énigme avec le symbole correspondant, cela ne servirait à rien.

Soyez patients : certaines énigmes ne peuvent être résolues qu'à l'aide d'autres cartes Énigme. **Vous ne les aurez pas toutes à votre disposition dès le début. Parfois, vous devrez d'abord vous confronter à d'autres énigmes pour récupérer plus de cartes.**

N'hésitez pas à vous servir des cartes Aide si vous vous retrouvez coincés. Placez les cartes Aide utilisées dans une défausse, face visible.

## Matériel de jeu supplémentaire

En plus du matériel présent dans la boîte, vous aurez besoin d'un **crayon** et de **papier** pour prendre des notes.

Vous aurez aussi besoin d'une **montre** ou d'un **chronomètre**.

**IMPORTANT :** Vous pouvez **écrire sur le matériel, le plier ou le déchirer...**  
Tout ceci est autorisé et parfois même nécessaire. Vous ne pouvez jouer au jeu qu'une seule fois : après cela, vous connaîtrez toutes les énigmes et ne pourrez plus vous servir du matériel ! Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser des **ciseaux** pour découper le matériel plutôt que le déchirer.

## Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine lorsque vous avez résolu la dernière énigme et que vous avez trouvé le voleur. Pour cela, il vous faudra comparer les **déclarations des 8 suspects**, et découvrir lequel vous a **menti** à propos de ce qu'il faisait pendant la soirée. Vous saurez reconnaître les propos mensongers car ils ne seront confirmés par aucun autre suspect.

Vous pouvez **placer les jetons Suspect sur les emplacements de l'affiche** afin de visualiser qui se trouvait à quel endroit ce soir-là. Une carte vous annoncera que la partie est finie.

Vous pouvez regarder le tableau sur 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 révèle quelque chose que vous saviez déjà, ne l'incluez pas dans le calcul.

	Aucune carte Aide	1-2 cartes Aide	3-5 cartes Aide	6-10 cartes Aide	> 10 cartes Aide
< 60 min	10 étoiles	8 étoiles	7 étoiles	5 étoiles	4 étoiles
< 75 min	9 étoiles	7 étoiles	6 étoiles	4 étoiles	3 étoiles
< 90 min	8 étoiles	6 étoiles	5 étoiles	3 étoiles	2 étoiles
> 90 min	7 étoiles	5 étoiles	4 étoiles	2 étoiles	1 étoile

## Un dernier conseil

Chaque élément du jeu que vous avez utilisé avec succès pour résoudre une énigme doit être mis de côté. Ainsi, vous pourrez suivre votre progression plus facilement et vous ne vous mélangerez pas les pinceaux. Seuls l'**affiche** et le **disque décodeur** pourront être utilisés tout au long de la partie.

## Le jeu va commencer

Qu'attendez-vous ? **Lancez le chronomètre** et trouvez le ou la coupable avant qu'il ne soit trop tard ! **Maintenant**, vous avez le droit de parcourir **toutes les pages** du journal de bord et de commencer à résoudre les énigmes. Si quelque chose n'est pas clair, n'hésitez pas à **vérifier dans le livret de règles** au cours du jeu.

Les auteurs et KOSMOS remercient toutes les personnes qui ont essayé 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 jeux familiaux, et ont remporté un grand nombre de prix.

Ralph Querfurth est un éditeur de jeux. Avec Sandra Dochtermann, il a eu l'idée de la gamme EXIT et a demandé en 2015 à Inka et Markus s'ils souhaitaient la développer.

**Concept d'EXIT:** KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)

**Illustrations:** Claus Stephan

**Illustration de couverture:** Silvia Christoph

**Conception du titre:** Michaela Kienle

**Graphisme:** Sensit Communication GmbH

**Rédaction:** Ralph Querfurth

**Édition française:** IELLO

**Traduction française:** Laura Muller-Thoma

**Relecture française:** Maëva Debieu,

Marie-Laure Faurrite (Tradixite)

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Stuttgart, Allemagne

© 2020 IELLO pour la version française

IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

[www.iello.com](http://www.iello.com)

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.