

 **NATURE &
DECOUVERTES**
NATURE & DÉCOUVERTES
11 rue des Etangs Gobert
78000 Versailles (France)

www.natureetdecouvertes.com
N°service client : +33(0)1 8377 0000
La couleur du contenu peut varier.

Professor
PUZZLE

À partir de 8 ans +
Fabriqué en Chine **C100**
Professor Puzzle Ltd, London, TW1 4DP.
Droits de conception et droits d'auteur UK
Professor Puzzle Ltd 2020
www.professorpuzzle.com

 **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans dû aux petites pièces qui présentent un risque d'étouffement. Veuillez conserver ces instructions d'utilisation afin de pouvoir les consulter ultérieurement.

 **Warning!** Not suitable for children under 3 years due to small parts which present a choking hazard. Please retain this information for future reference.

 **ATENÇÃO!** Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos. Risco de asfixia. Composto por partes pequenas susceptíveis de serem ingeridas. Retirar a embalagem antes de dar o brinquedo à criança.

 **ACHTUNG!** Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Entfernen Sie die Verpackung bevor Sie das Spielzeug Ihrem Kind geben.

 **ATENCIÓN!** No apto para niños menores de 3 años. Peligro de asfixia. Presencia de piezas pequeñas que pueden ingerirse. Retirar el embalaje antes de darle el juguete al niño.

/





SHERLOCK HOLMES

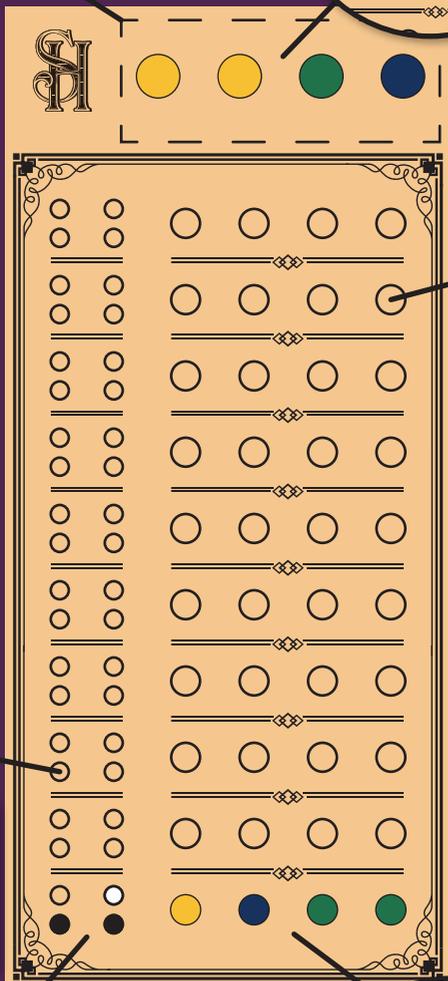
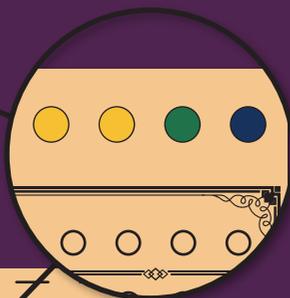
*L'enquête du
déchiffreur
de
combinaisons
secrètes*

INSTRUCTIONS

LE PLATEAU DE JEU

IMAGE 1
CODE DU JOUEUR QUI ÉLABORE
LA COMBINAISON SECRÈTE

COUVERCLE PLACÉ SUR LES PIONS
DU JOUEUR AYANT ÉLABORÉ LA
COMBINAISON SECRÈTE

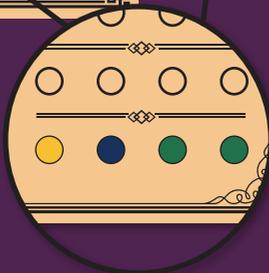
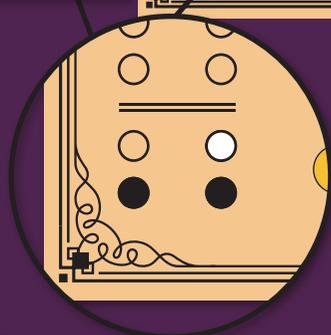


TROUS POUR LA
PROPOSITION DE
COMBINAISONS

TROUS POUR
L'ÉVALUATION
DE LA
COMBINAISON
PROPOSÉE

IMAGE 3
ÉVALUATION DE
LA PROPOSITION
DU JOUEUR
TENTANT DE
DEVINER LA
COMBINAISON
SECRÈTE

IMAGE 2
PREMIÈRE
PROPOSITION DU
JOUEUR TENTANT
DE DEVINER LA
COMBINAISON
SECRÈTE



INSTRUCTIONS

PRÉPARATION

AVANT DE COMMENCER, DÉTERMINEZ QUEL JOUEUR ÉLABORERA LA COMBINAISON SECRÈTE ET QUEL JOUEUR TENTERA DE LA DEVINER.

RÈGLES DU JEU

LE JOUEUR QUI ÉLABORE LA COMBINAISON SECRÈTE CHOISIT QUATRE PIONS ET LES PLACE DANS LES TROUS À L'EXTRÉMITÉ DU PLATEAU SOUS LE COUVERCLE DE FAÇON À CE QUE LE JOUEUR QUI DEVRA DEVINER LE CODE NE PUISSE PAS LES VOIR. LES PIONS PEUVENT ÊTRE DE N'IMPORTE QUELLE COULEUR, DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE ET PLUSIEURS PIONS DE MÊME COULEUR PEUVENT ÊTRE UTILISÉS

(VOIR IMAGE 1)

LE JOUEUR QUI DOIT TROUVER LA COMBINAISON SECRÈTE A ALORS DROIT À DIX TENTATIVES POUR RÉUSSIR À DÉCHIFFRER LE CODE EN DEVINANT LA COULEUR ET L'ORDRE DES QUATRE PIONS. POUR FAIRE SA PREMIÈRE TENTATIVE, IL SÉLECTIONNE QUATRE PIONS ET LES PLACE DANS LA PREMIÈRE RANGÉE DES « TROUS DE PROPOSITION DE COMBINAISONS ».

(VOIR IMAGE 2)

LE JOUEUR AYANT ÉLABORÉ LA COMBINAISON SECRÈTE DONNE DES INDICES À L'AUTRE JOUEUR EN PLACANT DES PIONS NOIRS OU BLANCS DANS LES « TROUS POUR L'ÉVALUATION DE LA COMBINAISON PROPOSÉE » AFIN DE MATÉRIALISER LES PIONS BIEN POSITIONNÉS.

(VOIR IMAGE 3) :

- UN PION NOIR PLACÉ DANS UN TROU POUR L'ÉVALUATION DE LA COMBINAISON PROPOSÉE CORRESPOND À UN PION DE LA BONNE COULEUR ET BIEN PLACÉ DANS LES TROUS POUR LA PROPOSITION DE COMBINAISONS.
 - UN PION BLANC PLACÉ DANS UN TROU POUR L'ÉVALUATION DE LA COMBINAISON PROPOSÉE CORRESPOND À UN PION DE LA BONNE COULEUR MAIS MAL PLACÉ DANS LES TROUS POUR LA PROPOSITION DE COMBINAISONS.
 - SI LA COULEUR D'UN PION NE CORRESPOND À AUCUNE COULEUR DE LA COMBINAISON SECRÈTE, AUCUN PION N'EST PLACÉ DANS LES TROUS POUR L'ÉVALUATION DE LA COMBINAISON PROPOSÉE.
- EXEMPLE : SE REPORTER AUX IMAGES 2 ET 3**
- LE JOUEUR QUI TENTE DE DÉCHIFFRER LE CODE A FAIT UNE PREMIÈRE PROPOSITION ET PLACÉ UN PION DE COULEUR JAUNE : CE PION EST BIEN PLACÉ ET EST DE LA BONNE COULEUR, CE QUI CORRESPOND À UN PION NOIR.
 - LE JOUEUR QUI TENTE DE DÉCHIFFRER LE CODE A PLACÉ UN DEUXIÈME PION DE COULEUR BLEU : LA COMBINAISON SECRÈTE COMPREND UN PION BLEU MAIS CELUI-CI EST MAL PLACÉ, CE QUI CORRESPOND À UN PION BLANC.
 - LE JOUEUR QUI TENTE DE DÉCHIFFRER LE CODE A PLACÉ UN TROISIÈME PION DE COULEUR VERT : CE PION EST BIEN PLACÉ ET EST DE LA BONNE COULEUR, CE QUI CORRESPOND À UN PION NOIR.
 - LE JOUEUR QUI TENTE DE DÉCHIFFRER LE CODE A PLACÉ UN QUATRIÈME PION DE COULEUR VERT : LA PROPOSITION EST INCORRECTE ET AUCUN PION N'EST PLACÉ.

LE JOUEUR QUI TENTE DE DÉCHIFFRER LE CODE S'APPUIE SUR CETTE ÉVALUATION POUR FAIRE UNE NOUVELLE PROPOSITION ET PLACE QUATRE NOUVEAUX PIONS DANS LA RANGÉE SUIVANTE DE TROUS POUR LA PROPOSITION DE COMBINAISONS. LES PROPOSITIONS ET LES ÉVALUATIONS SE SUCCÈDERONT AINSI JUSQU'À CE QUE LE JOUEUR QUI TENTE DE DÉCHIFFRER LE CODE TROUVE LA COMBINAISON SECRÈTE OU AIT EFFECTUÉ DIX PROPOSITIONS INCORRECTES.

LE VAINQUEUR DU JEU

LE JOUEUR QUI TENTE DE DÉCHIFFRER LE CODE POURSUIT SES TENTATIVES EN UTILISANT LES TROUS POUR LA PROPOSITION DE COMBINAISONS ET LES INDICES DES TROUS POUR L'ÉVALUATION DE LA COMBINAISON PROPOSÉE. S'IL PARVIENT À DEVINER LE CODE COMPLET DANS LE BON ORDRE, IL GAGNE LA PARTIE. SI, AU BOUT DES DIX TENTATIVES, IL NE RÉUSSIT PAS À DEVINER LE CODE, ALORS LE JOUEUR AYANT ÉLABORÉ LA COMBINAISON SECRÈTE REMPORTE LE JEU.

À LA FIN DU JEU, RECOMMENCEZ UNE PARTIE EN INVERSANT LES RÔLES.