

Pour 1 à 4 joueurs,
à partir de 10 ans

TOUR EIFFEL



N'OUVREZ PAS LES COMPARTIMENTS DE LA BOÎTE
TANT QUE LE JEU NE VOUS LE DEMANDE PAS. LISEZ
TOUTES LES RÈGLES AVANT DE COMMENCER.

**Une aventure palpitante
s'offre à vous !**

Break In : Tour Eiffel vous transporte à Paris, en 1908. Vous allez découvrir, à travers différentes énigmes, l'histoire secrète de la Dame de fer, qui domine la ville depuis 1889. Nombreux sont alors ceux qui préféreraient se débarrasser de la tour Eiffel... Gustave Eiffel a bien un plan pour sauver son monument, mais il n'y parviendra pas sans vous. L'enjeu de votre aventure n'est donc rien de moins que... la sauvegarde de la tour Eiffel !

Matériel

1 plateau de jeu évolutif en 3D, 50 cartes, 8 languettes Solution
Solution (recto verso ou non), 1 miroir, 1 puzzle en plastique
dissimulé dans la boîte, 1 voltmètre-décodeur.

Mise en place

Rassemblez les 50 cartes en un paquet face cachée (côté chiffre ou symbole visible). La carte n° 1 doit se trouver sur le dessus du paquet et la carte n° 50 tout en dessous. Chaque carte est identifiée par un symbole : au fil du jeu, à chaque fois que vous trouverez l'un de ces symboles, vous pourrez révéler la carte qui lui correspond.



Gardez les 8 languettes Solution à portée de main. Les languettes **peuvent être recto verso** et présentent 2 icônes de solution par face (voir p. 3), soit **de 2 à 4 icônes de solution** par languette.



Vous commencez la partie avec le **voltmètre-décodeur**. Il vous permettra de déchiffrer les cartes vous donnant des indices si vous bloquez sur une énigme. Vous avez aussi à votre disposition un miroir, pour vous permettre de voir les choses sous un autre angle. Cela pourra s'avérer utile.



Ce qui vous attend

Break In : Tour Eiffel est un jeu coopératif, mais l'aventure peut également se jouer en solo. Suivez les indices que vous rencontrerez et résolvez les énigmes qui vous attendent afin de découvrir petit à petit l'histoire secrète de la Dame de fer. L'enjeu est de taille : il s'agit de sauver la tour Eiffel. Communiquez les uns avec les autres et notez bien toutes les informations que vous trouverez.

Astuce

Si vous tenez absolument à analyser plus en détail la carte qu'un autre joueur est déjà en train de regarder, prenez-la en photo ! Vous pourrez ainsi la consulter en même temps sans vous gêner.

Au cours de la partie, vous allez rencontrer deux types de visuels liés à la mécanique du jeu : les **symboles de carte** et les **icônes de solution**.

Les **symboles de carte** ne sont pas encadrés. Ils apparaissent sur un fond clair et hexagonal, et peuvent se trouver sur la boîte, sur une carte, ou même être la solution d'une énigme. Lorsque vous voyez un symbole de carte, prenez dans le paquet la carte portant le même symbole et révélez-la.



Les **icônes de solution** apparaissent toujours dans un cadre. Elles sont associées à un objet ou à un lieu dont vous devez vous servir pour répondre à une énigme. Elles servent notamment à savoir quel côté de la **languette Solution** utiliser pour vérifier la réponse d'une énigme.

Attention

Un élément obtenu en début de partie peut vous servir bien plus tard dans le jeu !

Vérifier vos solutions

Après avoir résolu certaines énigmes, vous obtiendrez parfois un symbole de carte. Il vous suffira alors de prendre la carte correspondante dans le paquet et de la révéler.

Pour d'autres énigmes, vous aurez besoin d'une **icône de solution**, d'un **chiffre** et d'une **couleur**. Vous devrez alors utiliser une **languette Solution**. Elle vous indiquera le symbole de la carte que vous pouvez révéler.

Pour ces énigmes :

L'**icône de solution** vous indique quelle **languette Solution** utiliser (de quel côté et dans quel sens).


Le **chiffre** vous indique le **numéro** de la fente où vous devez glisser la languette.

La **couleur** correspond à l'une des lignes de la languette et vous indique **jusqu'où** la faire glisser dans la fente.

Une fois que vous avez identifié la bonne icône, le bon chiffre et la bonne couleur, faites glisser la languette dans la fente indiquée et regardez le symbole qui s'affiche dans la fenêtre associée à cette fente. Prenez alors dans le paquet la carte correspondant à ce symbole.

Exemple (voir l'illustration ci-contre) :

Vous pensez avoir trouvé la solution d'une énigme.

L'**icône** permettant de la résoudre est le  : vous prenez donc la languette Solution du côté indiquant cette icône. Elle doit se trouver en haut de la languette.

Le **chiffre** de cette énigme est le 1. Vous glissez donc la languette dans la fente n° 1.

La **couleur** trouvée est le jaune. Vous faites donc glisser la languette dans la fente jusqu'au trait jaune.

Lisez alors le résultat dans la fenêtre : le symbole qui apparaît est celui de la carte que vous pouvez à présent révéler.

Si vous ne trouvez pas le symbole dans le paquet de cartes, s'il vous renvoie une carte Indice ou une carte qui n'a manifestement aucun rapport logique avec ce qui vous a amené ici, c'est que vous n'avez pas trouvé la bonne solution. Continuez à chercher et réessayez (voir aussi la partie suivante, *Indices*).



Indices

Chaque énigme du jeu est accompagnée d'une carte facultative qui vous donnera des indices. Si vous bloquez sur une énigme, vous pouvez consulter la carte indiquée. Lisez d'abord le tout premier indice, en haut de la carte, à l'aide du voltmètre-décodeur. Si cela ne vous aide pas suffisamment, vous pouvez lire l'indice suivant, et ainsi de suite. La dernière ligne des cartes Indice donne directement la solution ou le symbole de la carte à révéler ensuite.

Ce jeu n'a aucune limite de temps et vous n'aurez aucune pénalité si vous utilisez des indices. Toutefois, vous pouvez noter le nombre d'indices consultés au cours de la partie et évaluer votre performance à la p. 7. À vous de choisir le niveau de difficulté que vous voulez relever et les indices que vous souhaitez utiliser.

Rendez-vous sur iello.com pour plus d'explications sur les énigmes et les scénarios. Vous y trouverez aussi toutes les cartes Indice sans filtre de lecture.

Lisez à haute voix le texte suivant, puis commencez l'aventure !

La tour Eiffel domine Paris depuis 1889, date de l'Exposition universelle où elle fut présentée au public. Mais combien de temps surplombera-t-elle encore la capitale ? En effet, nombreux sont ceux qui préféreraient s'en débarrasser. Après tout, il était prévu qu'elle soit démantelée 20 ans après l'Exposition pour en récupérer la ferraille.

Pour sauver son monument, Gustave Eiffel a un plan : il s'est rapproché de Gustave Ferrié, un ingénieur français spécialiste de la radiodiffusion, pour montrer à tous que sa tour peut accueillir l'antenne radio la plus haute du monde ! Demain, les deux ingénieurs rencontrent des officiels du gouvernement. Hélas ! leur démonstration est vouée à l'échec : c'est votre entreprise qui a travaillé sur le capteur de l'antenne, et votre assistant a donné un capteur défectueux à M. Ferrié lorsqu'il est venu chercher l'objet. Ce dernier fonctionnera, mais il n'atteindra pas l'impressionnante portée vantée par Ferrié au gouvernement.

Pourtant, vous en êtes sûr, il est encore temps de sauver la situation ! Vous devez immédiatement partir pour Paris, dans l'espoir de remettre le bon capteur à Ferrié et à Eiffel !

RAPPEL : N'OUVREZ PAS LES COMPARTIMENTS DE LA BOÎTE TANT QUE LE JEU NE VOUS LE DEMANDE PAS.

Pensez à explorer ce à quoi vous avez accès : cherchez aussi indices et symboles sur les côtés de la boîte. Si vous trouvez un symbole de carte sur fond clair et hexagonal, révélez la carte portant ce symbole. Ayez ce réflexe à chaque fois que vous découvrez une nouvelle zone : cherchez tous les symboles qui s'y cachent et mettez les cartes correspondantes de côté, avant de les révéler.

Vous pouvez lire la carte n° 1 pour vous guider au début de votre aventure. (Les cartes n° 1 à 3 sont facultatives. Elles vous permettent de vérifier que vous faites tout dans l'ordre et que vous n'oubliez rien. Elles ne donnent pas d'indices sur les énigmes).

Sauvegarder la partie

Vous pouvez mettre le jeu en pause et le reprendre plus tard. Mettez alors de côté tous les éléments déjà utilisés (cartes, languettes, etc.). Isolez également les éléments révélés qui n'ont pas encore été utilisés. Prenez en photo la boîte/plateau et gardez précieusement vos notes. Quand vous reprendrez la partie, vous devrez ressortir tous les éléments utilisés et non utilisés ainsi que vos notes, et réinstaller la boîte de jeu au stade où vous vous étiez arrêté. Par ailleurs, les cartes n° 2 et 3 vous inviteront à faire des pauses à deux moments différents du jeu.

Score

Vous avez réussi le jeu dès que vous avez résolu l'ensemble des énigmes ! Si vous voulez toutefois évaluer votre performance à la fin de la partie, gardez bien de côté les cartes Indice que vous avez utilisées et notez le nombre d'indices consultés. Ne prenez pas en compte les indices qui ne vous ont rien appris.

Combien avez-vous consulté d'indices ?

- **0** : Vous y aviez déjà joué ? Quelle maîtrise, quelle perfection ! Félicitations !
- **De 1 à 3** : Ouah ! Un tel sens de l'observation, c'est impressionnant !
- **De 3 à 5** : Votre flair n'est plus à prouver ! Bravo !
- **De 5 à 10** : Un peu d'aide suffit à vous mettre sur la bonne voie !
- **De 10 à 15** : L'aventure vous a donné du fil à retordre, mais vous n'avez pas baissé les bras : bravo !
- **15 ou plus** : Ne désespérez pas ! C'est en explorant que l'on devient (un bon) explorateur !

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

Rendez-vous sur iello.com pour plus d'astuces, ou pour toute demande de service après-vente.

Partagez votre aventure parisienne avec d'autres passionnés.
Postez vos photos avec les tags #BreakIn et #BreakInTourEiffel.



Auteurs

David Yakos est inventeur, artiste et ingénieur. Il est le cofondateur de Salient Technologies et de Streamline Design. Il développe non seulement des jeux et des jouets, mais aussi des valves cryogéniques pour la NASA.

Nicholas Cravotta et **Rebecca Bleau** sont les deux concepteurs primés à la tête de BlueMatter Games. Établis à Grass Valley en Californie, ils mènent une vie on ne peut plus ludique et travaillent main dans la main pour changer le monde grâce au jeu.

Steve Downer est un artiste renommé qui travaille pour le cinéma, les jeux et DC Comics. Établi dans le Montana, on retrouve sous son pinceau des héros tels que Superman ou Wonder Woman, auxquels s'ajoutent désormais les personnages des jeux *Break In*, ses nouveaux favoris.

© 2021 PlayMonster LLC, Beloit, WI 53511, États-Unis.

© 2022 IELLO pour la version française.

IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France.

www.iello.com

Édition française : IELLO

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Relecture française : Maëva Debieu Rosas, Marie-Laure Faurite



Fabriqué en Chine.

Tous droits réservés.

To Escape, You Must First... Break In™ est une marque déposée de PlayMonster LLC.

Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier.

