

echoes

LE VIOLON



Le jeu d'enquête audio coopératif

Auteurs : Dave Neale & Matthew Dunstan
Illustrations : S. Bourguignon, Harnickell Design
Design : Sam Dawson, Carola Pomnitz, Cold Castle Studios, KniffDesign (notice)
Rédaction : Karoline Weber, Daniel Greiner, Kimberly Wichniarz

PRINCIPE DU JEU

Dans Echoes, vous faites partie d'une équipe d'enquêteurs très particuliers. Vous avez le don de percevoir des bruits et des voix mystérieuses émanant des objets : les fameux « échos du passé ».

Grâce à vos capacités uniques, faites parler ces objets et résolvez l'énigme qu'ils recèlent en remettant dans l'ordre les différents fragments de l'histoire pour ainsi reconstituer les faits. Parviendrez-vous à élucider ce qui s'est vraiment passé ?

CONTENU

6 tuiles Objet de début de chapitre



18 cartes Objet



MISE EN PLACE

- Commencez par télécharger l'application gratuite Ravensburger Echoes sur votre Smartphone ou votre tablette. **Celle-ci est indispensable pour pouvoir jouer.**
- Sortez l'ensemble du matériel de la boîte.
- Étalez les 6 tuiles Objet de début de chapitre (avec un liseré blanc).
- Choisissez un niveau de difficulté et étalez le nombre de cartes Objet correspondant :

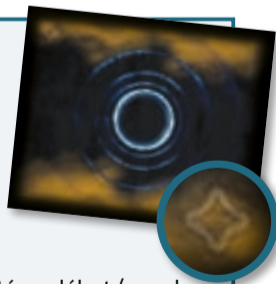
NIVEAU DIFFICILE : « ENQUÊTEUR CONFIRMÉ »

Étalez **les 18 cartes Objet** (cadre noir) **face visible devant vous.**

NIVEAU FACILE : « DÉTECTIVE DÉBUTANT »

Retournez les 18 cartes Objet (cadre noir) face cachée, puis **mettez de côté les 9 cartes portant un symbole** ◊.

Vous débutez la partie avec les 9 cartes **sans le symbole** ◊, face visible devant vous. Celles-ci vous permettent déjà de résoudre une partie de l'énigme. Lorsque vous en aurez terminé avec cette première étape, vous prendrez les cartes laissées de côté au début (avec le **symbole** ◊) pour tenter de découvrir le reste de l'histoire.



- Ouvrez l'application et sélectionnez « **Le Violon** ». Cliquer sur « **Jouer** » pour lancer le prologue et plonger dans l'histoire



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Votre objectif consiste à remettre collectivement les **24 fragments de l'histoire** dans le bon ordre. Chaque fragment est représenté par un **Objet** (tuile ou carte) et par l'**Écho** qui lui est rattaché. À l'aide des dialogues et des bruits de chaque Écho, vous devez tenter de trouver comment s'agencent les différents fragments. Les illustrations des Objets elles-mêmes vous livrent de précieux indices ; soyez attentifs au moindre détail.

L'application vous permet de scanner les cartes et les tuiles Objet et d'entendre ainsi les dialogues ou les bruits qui leur sont rattachés. Si votre appareil ne reconnaît pas les images ou un Objet, vous pouvez saisir manuellement le code au dos des cartes et tuiles dans l'application..

Le mode « **ÉCOUTER** » de l'application vous permet d'entendre les Échos :

1. ÉCOUTER

Chacun des 18 cartes Objet et des 6 tuiles Objet de début de chapitre possède son propre Écho. Mis bout à bout, ils constituent les 24 fragments de l'énigme. Scannez un objet au choix pour écouter son Écho.

Astuces :

- Vous pouvez réécouter un Écho aussi souvent que vous le désirez ;
- Un certain laps de temps peut s'être écoulé entre deux fragments de l'histoire. Ainsi, les différents Échos ne se font pas toujours directement suite.

En écoutant certains Objets, vous pensez avoir découvert des Échos qui semblent avoir un lien entre eux ? Vous pouvez alors à tout moment vous servir de l'application pour résoudre une partie de l'énigme :

2. RÉSOUDRE

L'histoire est subdivisée en **6 chapitres**. Chacun d'eux débute par une tuile Objet de début de chapitre, qui est suivie de 3 cartes Objet. **RÉSOUDRE** consiste toujours à vérifier l'ordre des Objets **d'un même chapitre**.

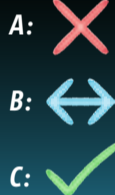
Passez en mode « **RÉSOUDRE** » sur l'application. Scannez d'abord la tuile Objet de début de chapitre, puis, dans l'ordre, les 3 cartes Objet qui, d'après vous, font partie de **ce chapitre**. L'application vous dévoile alors si l'ordre que vous avez choisi pour ces cartes est correct ou non.

Si vous vous êtes trompés...

L'application vous donne les indications suivantes :

- 0** Aucune des 3 cartes scannées n'appartient à **ce chapitre**. Cela n'exclut pas qu'elles aillent ensemble... mais dans un autre chapitre
- 1** Seule 1 des 3 cartes scannées appartient à ce chapitre. Mais impossible de savoir si elle est à la bonne place.
- 2** 2 des 3 cartes scannées appartiennent à ce chapitre. Mais l'ordre de ces cartes reste incertain.
- 3** Les 3 cartes scannées appartiennent à ce chapitre, mais elles ne sont pas dans le bon ordre.

Si vous avez sélectionné le niveau « **Facile** » dans l'application ou si vous cliquez sur « **Indices** », vous obtenez des informations supplémentaires. Les couleurs et les symboles vous permettent de savoir quelles cartes n'appartiennent pas à ce chapitre (**A : croix rouge**), ne sont pas dans le bon ordre (**B : flèche bleue**) ou sont déjà dans le bon ordre (**C : coche verte**).




Si vous avez trouvé...

Vous avez immédiatement la possibilité de réécouter l'intégralité du chapitre. C'est très utile car **cela vous permet d'entendre de nouveaux indices**.

Pour réécouter un chapitre résolu plus tard au cours de la partie, passez en mode « **ÉCOUTER** » et scannez l'Objet de début de chapitre.

NIVEAU FACILE : « DÉTECTIVE DÉBUTANT »

Une fois que vous aurez associé les 9 cartes Objet sélectionnées en début de partie aux bons Objets de début de chapitre et reconstitué ainsi 3 chapitres, prenez les 9 cartes Objet restantes (avec le symbole ) et procédez de la même manière pour élucider les 3 derniers chapitres.



FIN DE LA PARTIE

Une fois que vous aurez reconstitué les 6 chapitres, un dernier défi vous attend : classer ces 6 chapitres dans l'ordre chronologique pour donner un sens à toute cette histoire ! Ce n'est qu'alors que vous aurez résolu l'énigme et que vous remporterez la partie. Passez en mode « **RÉSOUDRE** » et scannez l'une après l'autre les **6 tuiles Objet de début de chapitre**, dans l'ordre qui vous paraît être le bon. **Si les 6 chapitres sont dans le bon ordre, vous remportez la partie !** L'épilogue vous apprend comment se termine cette histoire. De retour au menu principal, vous pouvez réécouter l'intégralité de l'histoire.

Remarque : Même si l'époque et les lieux sont réels, les événements et l'intrigue restent fictifs.

QUELQUES CONSEILS POUR SCANNER

Si l'application rencontre des difficultés pour reconnaître le matériel, procédez ainsi :

- Veillez à ce que l'élément scanné soit bien reconnaissable par l'application et que rien d'autre n'apparaisse dans le champ de l'objectif.
- Assurez-vous que l'élément est suffisamment éclairé. Si vous vous interposez entre la table et la lampe, par exemple, décalez-vous légèrement pour que votre ombre ne soit pas projetée sur la carte ou la tuile.
- Prenez l'élément à scanner dans la main ou approchez votre appareil très près au-dessus. Cela peut lui permettre de trouver le bon réglage.