



Track AGENCY

RÈGLES DU JEU

CONTENU

① UNE CARTE DE LA VILLE



② UN JOURNAL



③ UNE ZONE
CONFIDENTIELLE



④ UN TRACKER
D'AGENT SECRET

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

AGE	JOUEURS	DURÉE	JEU
7+	1+	15'	COLLABORATIF

DUJARDIN
jeux

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.



3

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.



4

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** !



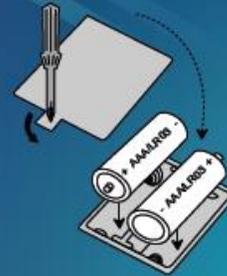
ASTUCE !

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



5

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 savdujardin@tff.fr

6



1^{er} janvier : au-dessus de la balançoire, à droite, à côté de la fontaine
 • 6 janvier : à droite, à côté de la fontaine
 • 11 janvier : en haut à gauche
 • 25 janvier : en bas à droite, sur le chemin blanc
 • 10 février : en haut, au centre, à gauche de la route
 • 17 février : en bas, à droite du pont qui fait du skate + 29 novembre
 • 5 mars : en haut, au-dessus de la route
 • 4 mars : à gauche, en dessous de la route
 • 29 février : en haut à droite au-dessus de la route
 • 13 mars : en dessous de la fontaine
 • 20 mars : en bas, à gauche, à côté du pont
 • 15 mars : en bas à gauche du chemin blanc
 • 7 avril : sur la route à droite
 • 1^{er} avril : tout à gauche au-dessus du chemin blanc
 • 22 avril : sur la route à gauche de la fontaine
 • 8 mai : à gauche, entre les deux arbres
 • 15 mai : sur le pont
 • 21 mai : en haut à gauche, sur le bord de la route
 • 31 mai : au-dessus de la route
 • 10 juin : en haut à droite, sous le lamppadaire
 • 19 juin : à gauche de la fontaine, entre les deux arbres
 • 25 juin : en bas à gauche, sous le chemin blanc
 • 22 juillet : à côté de la route, sur le skate, en haut à droite
 • 15 juillet : en haut à gauche, au-dessus du chemin blanc
 • 20 juillet : à droite, sur le chemin blanc
 • 8 août : en dessous de la fontaine, entre les deux arbres
 • 15 août : en haut, au centre, à gauche de la route
 • 26 août : en haut à gauche, sur le bord de la route
 • 3 septembre : en haut à gauche
 • 9 septembre : en dessous de la balançoire
 • 17 septembre : en bas, à droite
 • 25 septembre : au-dessus de la balançoire
 • 6 octobre : au-dessus de la route
 • 12 octobre : en haut à droite
 • 17 octobre : sur le pont
 • 28 octobre : le chemin blanc
 • 31 octobre : en haut sur le bord de la route, à gauche de la poubelle
 • 1^{er} novembre : à gauche, en dessous du chemin blanc
 • 11 novembre : à gauche des balançoires
 • 15 novembre : en bas à droite, en dessous du skate
 • 29 novembre : en haut à droite
 • 21 novembre : en haut à droite
 • 28 décembre : en bas à droite

Réponses :



Un jeu de société édité et développé par Dujardin. Dujardin est une filiale de TFI Entertainment.
 Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Fabriqué en Chine.
 Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure.
 Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés.
 © 2019 Dujardin. Tous droits réservés.

Distribué par la société DUJARDIN
 Contact : DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France. SAV : savdujardin@tf1.fr
 Retrouvez tous nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr



IMPRIMERIE FLEURY SAUTERELLE - PARIS 13^e ARRONDISSEMENT