



Bonne chance !

*Règlement complet déposé chez Maître Guedj,
Huissier de justice
26 rue Victor Schoelcher - 68200 Mulhouse

Droit à l'image : une photo des gagnants pourra être diffusée sur des supports de communication. Par ailleurs, les participants sont avisés qu'ils doivent expressément faire connaître leur désaccord d'apparaître en photo dans les supports de communication liés au jeu, si tel est leur souhait, auprès des organisateurs.

Musées
MULHOUSE SUD ALSACE
Service des publics

Impression : service reprographie - Ville de Mulhouse

La Nuit des Mystères

SUPERSTITIONS



RÈGLES DU JEU*

À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D'ÉCHANGER VOS BONS

LES MUSÉES PARTICIPANTS

A Mulhouse :

- Le Musée Historique
- Le Musée des Beaux-Arts
- La Cité de l'Automobile - Musée national - Collection Schlumpf
- Le Cité du Train
- Le Musée Electropolis
- Le Musée de l'Impression sur Etoffes

Et aussi :

- Le Musée du Papier Peint à **Rixheim**
- La Grange à Bécane à **Bantzenheim**
- Le Parc de Wesserling - Ecomusée textile à **Wesserling**
- Le Musée de la Mine et de la Potasse à **Wittelsheim**
- L'Ecomusée d'Alsace à **Ungersheim**

Le jeu peut se commencer dans le musée de son choix.

SÉCURITÉ ET INTÉGRITÉ

- Conformez-vous aux consignes « Vigipirate » et à celles spécifiques à chaque lieu.
- La dernière entrée dans les musées se fait à **23h15**, la fermeture a lieu à minuit.
- Respectez les œuvres et les personnes.
- Soyez fairplay !
- Aucune triche ne sera tolérée. Nous mettrons tout en œuvre pour repérer les équipes ne respectant pas les règles du jeu. N'oubliez pas que tout le jeu se déroule sous contrôle d'huissier qui peut, à tout moment, éliminer les tricheurs !

2

PARCOURS

ATTENTION !

Les deux parcours sont indépendants ! Choisissez celui qui vous correspond le mieux. La validation du Parcours Famille ne donne pas de points bonus pour le Parcours Aventure et inversement !

Le Parcours Famille

LES ÉNIGMES

Il y a une série d'énigmes par musée. Toutes les réponses se trouvent dans le musée correspondant. Chaque série d'énigmes se valide au comptoir « validation » dans le musée correspondant.

LA VALIDATION DU PARCOURS FAMILLE

Chaque équipe participante désigne dès le départ du jeu un **ambassadeur**. Son âge détermine le nombre de musées à visiter pour valider le parcours :

- Entre 6 et 8 ans : 3 musées
- Entre 9 et 12 ans : 4 musées
- Plus de 13 ans : 5 musées

Pour valider un musée, il faut répondre correctement à toutes les questions. La validation des musées ouvre la possibilité de participer à la finale enfant et à un tirage au sort.

Tout signalement de triche d'un ou plusieurs membres de l'équipe entraînera l'élimination de toute l'équipe.

LES POINTS BONUS

- **Points Déguisement :** Chaque équipe dont tous les enfants sont déguisés sur le thème des superhéros (costume reconnaissable et représentatif d'un superhéros, un ou des accessoires seuls ne seront pas suffisants) remporte 150 points bonus. Le port d'armes factices est interdit (épées, pistolet et toute autre arme). Ce bonus est attribué lors du dépôt du parcours au cinéma Le Palace
- **Points Musées Supplémentaires :** Chaque musée visité et validé en plus des musées nécessaires à la validation du Parcours Famille rapporte 100 points bonus.
- **Question Bonus :** Pour chaque musée il existe une question bonus qui rapporte 100 points. Ces bonus ne sont valables que pour le Parcours Famille.

Le total des points est comptabilisé lors de la remise du parcours au cinéma Le Palace

LA FINALE ENFANTS

- La finale enfant est ouverte aux enfants de 6 à 14 ans ayant validé le nombre de musées nécessaires selon leur âge. L'ambassadeur désigné dans le livret de validation représente son équipe à la finale. Elle a lieu à 20h, au Cinéma Le Palace, 10 avenue de Colmar à Mulhouse.
- Pour participer, il faut avoir rempli de manière lisible (nom, prénom et n° de téléphone) la fiche de renseignements en page 7 du carnet de jeu et avoir remis son carnet famille entre 17h et 19h dernier délai, au Cinéma Le Palace à Mulhouse. Toute fiche illisible ou incomplète sera considérée comme nulle.
- Les 4 meilleures équipes de chaque catégorie d'âge (6-8 ans, 9-12 ans et 13-14 ans) sont sélectionnées. Il est donc important d'essayer d'avoir un maximum de points bonus !
- Les équipes de la finale sont constituées d'un enfant de chaque catégorie d'âge et les épreuves adaptées à chacun !
- Les personnes finalistes de l'édition 2017 ne pourront pas participer à l'épreuve finale de l'édition 2018. Ainsi, la présence d'UN finaliste 2017 dans une équipe empêche TOUTE l'équipe de participer.
- Dans le cas où plusieurs équipes finalistes seraient composées des membres d'une même famille, seule une équipe sera validée pour participer à la finale (sera retenue l'équipe de l'enfant le plus âgé).

Attention ! Les équipes finalistes seront contactées par téléphone entre 19h15 et 19h45. Si vous êtes sélectionnés, il faudra être sur place à 19h55, dernier délai.

LES LOTS POUR LA FINALE FAMILLE

**1^{ER}
PRIX**

**1 week-end
en famille**

2^{ÈME}, 3^{ÈME}, ET 4^{ÈME}, PRIX :
paniers garnis



Le Parcours Aventure



LA CHASSE AUX TRÉSORS

Ce parcours est constitué d'une série d'énigmes. Chaque énigme résolue vous emmène dans un musée ou lieu différent où vous aurez une nouvelle énigme à élucider. Il vous faudra toutes les résoudre et aller jusqu'au bout de l'histoire ! Chaque énigme doit être corrigée et validée dans le lieu/musée correspondant. La validation de l'énigme donne accès à l'énigme suivante.

Les joueurs sont répartis de manière aléatoire dans 4 itinéraires de longueur et de difficulté équivalentes.

LA VALIDATION DU PARCOURS AVENTURE

La validation du Parcours Aventure en vue de participer à la finale est possible jusqu'à 23h au Cinéma Le Palace, 10 avenue de Colmar à Mulhouse. Si aucune équipe n'est arrivée à 23h, la première équipe arrivant avant 23h30 et ayant un parcours validé sera sélectionnée.

- Pour valider ce parcours, il faut remettre toutes les fiches du jeu au comptoir Nuit des Mystères situé au Cinéma Le Palace. La fiche de coordonnées devra comporter de façon lisible un nom d'équipe, les noms et prénoms des joueurs, une adresse postale ainsi qu'au moins un numéro de téléphone portable. La fiche coordonnées devra comporter les mêmes noms que ceux inscrits sur le passeport de jeu.
- Toute rature, tout manque, toute erreur ou tout signalement de triche d'un ou plusieurs membres d'une équipe entraînera l'élimination de toute l'équipe.

LES POINTS BONUS

- **Chaque équipe dont tous les membres sont déguisés** sur le thème de la superstition (costume reconnaissable et représentatif d'une superstition notoire, un ou des accessoires seuls ne seront pas suffisants) remporte 150 points bonus. Le port d'armes factices est interdit (épées, pistolet et toute autre arme). Ce bonus est attribué lors du dépôt du parcours au cinéma Le Palace.
- Il y a 16 questions bonus qui rapportent chacune 100 points. Les questions sont validées au moment de la vérification finale au Cinéma Le Palace.

LA FINALE AVENTURE

- Une seule équipe participe à la finale Aventure. Sera sélectionnée la meilleure équipe, tous parcours confondus.
- Pour y participer, la sélection se fera sur les critères suivants : **avoir validé le Parcours Aventure, être en mesure de remettre tous les justificatifs et avoir totalisé un maximum de points bonus.** En cas d'égalité au nombre de points, sera sélectionnée l'équipe ayant achevé son itinéraire le plus tôt.
- L'équipe finaliste sera contactée par téléphone entre 23h15 et 23h30. Si elle n'a pu être contactée verbalement à 23h30, elle sera éliminée et remplacée par l'équipe suivante ayant le meilleur nombre de points.
- La finale débute à minuit et nécessite la présence de l'équipe finaliste au Cinéma Le Palace à 23h45.
- **Les personnes finalistes de l'édition 2017 ne pourront pas participer à l'épreuve finale de l'édition 2018. Ainsi la présence d'UN finaliste 2017 dans une équipe empêche TOUTE l'équipe de participer.**
- Le quizz comporte 25 questions :
 - une bonne réponse rapporte un point pour le premier prix
 - une mauvaise réponse ou une absence de réponse rapporte un point pour le second prix
 - 13 bonnes réponses cumulées permettent de remporter le premier prix
 - 13 mauvaises réponses cumulées permettent d'obtenir le second prix
- Le voyage qui n'a pas été gagné par l'équipe finaliste est tiré au sort à la fin de la finale entre toutes les équipes qui ont validé leur Parcours Aventure auprès de l'huissier de justice. Tous les membres de l'équipe doivent être présents physiquement au cinéma Le Palace au moment du tirage au sort, (toute équipe comportant des finalistes de l'édition 2017 ne pourra pas participer au tirage au sort).

LES LOTS POUR LA FINALE AVENTURE

**1^{ER}
PRIX**

1 voyage pour 4 personnes aux Bahamas

