Ici, vous voici au Musée Historique de Muséopolis, un lieu chargé d'histoire ! J'aimerais bien vous aider mais je ne suis pas sûr de vous être bien utile, la collection est si variée ! Par ailleurs, je suis un piètre dessinateur…

QUESCEQUESSÉ ?

Déroulement du jeu :

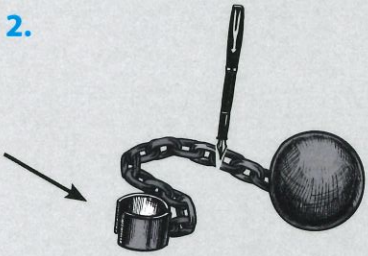
Dans ce jeu, vous devrez dessiner ou deviner dans les zones correspondantes les réponses issues des énigmes 1 à 4. Pour les énigmes 1 et 3, vous devrez dessiner les formes correspondantes dans les zones concernées. Pour l'énigme 1, le même dessin est à reproduire 3 fois. Pour les dessins appartenant aux énigmes 2 et 4, vous devrez deviner et noter pour chacune d'entre elles un mot dans la zone correspondante.

Fin de partie :

La partie est terminée une fois toutes les zones complétées soit par un dessin soit par un mot et après avoir répondu correctement à la question finale.

1. Forme à côté du Kougelhopf

2.



3. Élément central de Bractéates Mulhouse (celle de droite)

4.

QUESCEQUESSÉ ?

1.

Je dessine !

1.

Je dessine !

3.

Je dessine !

1.

Je dessine !

2.

Je devine !

pied

4.

Je devine !

montagne

J'appartiens à la famille :

DOLLFUS

MUSÉOPOLIS

Vous voici au Musée National de l'Automobile, musée phare de la Cité. Un mystérieux Maestro vous met au défi de retrouver une voiture d'après les indices qu'il a dissimulés. Faites tout votre possible pour la retrouver et préserver la Cité !

Autobscur

Déroulement du jeu :

Chaque jeton coloré correspond à une catégorie d'informations. Il vous faudra trouver à quelle catégorie correspond chacun des jetons. Ensuite, à vous de recueillir chacune des 4 informations clés présentes sur les cartels sélectionnés et de les noter. Une fois toutes les informations compilées, vous aurez tous les éléments pour déterminer la voiture mystère.

Fin de partie :

La partie s'achève quand vous aurez trouvé le véhicule qui réunit toutes ces caractéristiques ! Vous devrez alors noter son nom ainsi que celui de son créateur et déterminer à quelle catégorie le jeton vert appartient.

Si j'etais un ?

Je serais : FRANCE

Si j'etais une ?

Je serais : 1938

Si j'etais une ?

J'irais à : 160 Km/h

Si j'etais une ?

J'aurais : 83 CV

Nom de la voiture

Cabriolet "la Balline"

Nom du créateur

ARZENS

? = ANIMAL

Généralement quand tous les navires adverses sont touchés/coulés, la partie est gagnée. Seulement à la Grange à bécanes, le but du jeu est complètement chamboulé. Il vous faudra faire preuve d'observation et de vigilance pour mener à bien cette enquête.

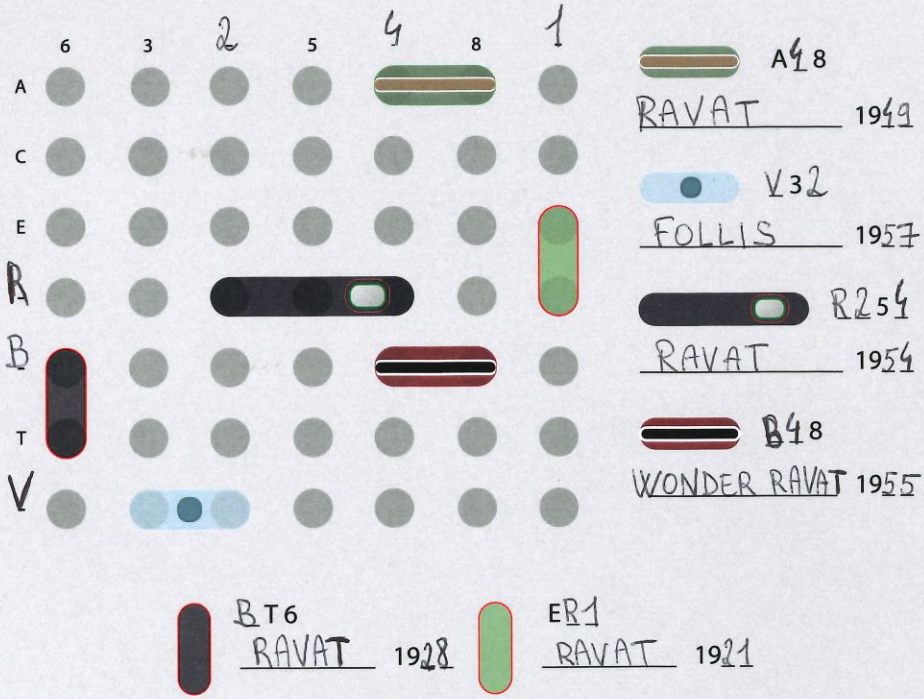
Motoku

Déroulement du jeu :

Chaque forme rectangulaire sur la grille correspond à une bécane dont la couleur n'est pas anecdotique. Il vous faudra déterminer à quoi correspondent ces « coordonnées » et compléter celles manquantes.

Fin de partie :

La partie s'achève une fois les «coordonnées» complétées sur la grille et les bécanes identifiées. Pour chaque bécane, il vous faudra remplir ses «coordonnées», sa marque et son année.



Un nouveau défi se présente à vous au Musée des Beaux-Arts. Heureusement, un espion semble infiltré à l'intérieur et vous transmet des indices. Les réponses peuvent paraître évidentes mais gardez votre sang froid, ne vous précipitez pas pour mener à bien cette mission.

MOTS CLÉS

Déroulement du jeu :

Dans cette épreuve, vous allez devoir deviner les 14 mots-clés sur la grille ci-après correspondants aux indices donnés. Les indices sont constitués d'un seul mot accompagné d'un chiffre. Ce dernier indique le nombre de mots-clés qu'il faut trouver en lien avec cet indice. Attention : 1 mot-clé ne peut correspondre qu'à un seul indice. Pour trouver les mots-clés correspondants aux indices, fiez-vous aux intitulés des tableaux ! Il y a une seule exception, dont l'emplacement de la réponse est marqué d'une astérisque*.

Fin de partie :

La partie s'achève quand vous aurez trouvé tous les mots-clés sur la grille et que vous les aurez notés en dessous des indices associés.

MOTS CLES

NATURE	TURQUES	CAIRE	CABARET	HOMME
BENNER	D'INTÉRIEUR	CARAVANE	ITALIENNE	SCULPTURE
FRANGE	CÉSAR	PATINAGE	PEINTURE	INTÉRIEUR
PLAGE	ENFANT	DIVAN	FONDU	APPARAT
GUERRE	ALSACE	ROSE	FILLE ALSACIENNE	FLEUR

Portrait (3)	Scène (3)	Cheval (2)
HOMME	D'INTERIEUR	FONDU
BENNER	CABARET	César *
FILLE ALSACIENNE	PATINAGE	

Femmes (2)	Nymphes (2)	Fille (2)
TURQUES	ALSACE	FRANGE
DIVAN	FLEUR	ROSE

Le village est ennuyé, les documents d'informations concernant certaines maisons ont disparu. Hors, l'héritière d'une importante famille du village vient se marier d'ici quelques semaines. La tradition familiale induit la célébration des festivités au sein de la première demeure leur ayant appartenu… Il est impossible d'avouer aux parents de cette jeune femme, que les autorités compétentes ne sont plus certaines de la maison dont il s'agit…

LES MYSTÈRES DU VILLAGE

Déroulement du jeu :

Quelques habitants possèdent des indices à propos de cette maison. En les réunissant, vous pouvez régler notre problème. Pensez à faire un détour à l'entrée du jardin d'Illkirch, le pharmacien vous a laissé un message important. Au passage, notez la date ou période de construction indiquée et le nom des maisons sous chaque photo.

Fin de partie :

Le jeu est terminé lorsque vous avez découvert la maison familiale et qu'elle est entourée sur votre feuille. Vous devez également avoir nommé et daté les 5 maisons présentées.

Indice n° 1
Le charpentier vous a laissé un indice dans la maison d'Hagenbach.

Indice n° 2
Allez donc visiter la grande ferme.

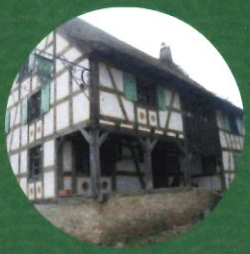
Indice n° 3
Vous pourriez trouver des informations à proximité de la petite maison de Monswiller…

LES MYSTÈRES DU VILLAGE

1 Hirtzbach XVIIe s

2 Gommersdorf 1682

3 Rumersheim XVIIIe s



4 Hésingue 1st de XIXe s

5 Wettolsheim 1706

Un petit saboteur a volé et disséminé tous les plans des galeries souterraines du musée mettant à mal la progression des mineurs. Saurez-vous reconstituer le chemin pour que les mineurs puissent récupérer la précieuse pépite d'or ?

la Bonne Pioche

Déroulement du jeu :

Afin de reconstituer le chemin jusqu'à la pépite vous devrez retrouver dans le musée les bouts de plan éparpillés et les replacer correctement sur votre carte des galeries souterraines en les dessinant.

Fin de partie :

La partie est gagnée quand vous avez réussi à reconstituer le chemin qui mène jusqu'à la pépite d'or et si votre carte des galeries est complète.

Notez après chaque description le numéro de chemin correspondant :

Celui qui a volé ce morceau n'était pas une lumière.

Réponse : 7

Mieux vaut ne pas avoir le vertige.

Réponse : 3

Et en plus, il a volé 3 carottes !

Réponse : 2

Si Jura bien, c'est Juramine !

Réponse : 4

On aurait pu partir de ces photos pour refaire le plan…

Réponse : 6

Au (poste de) secours !

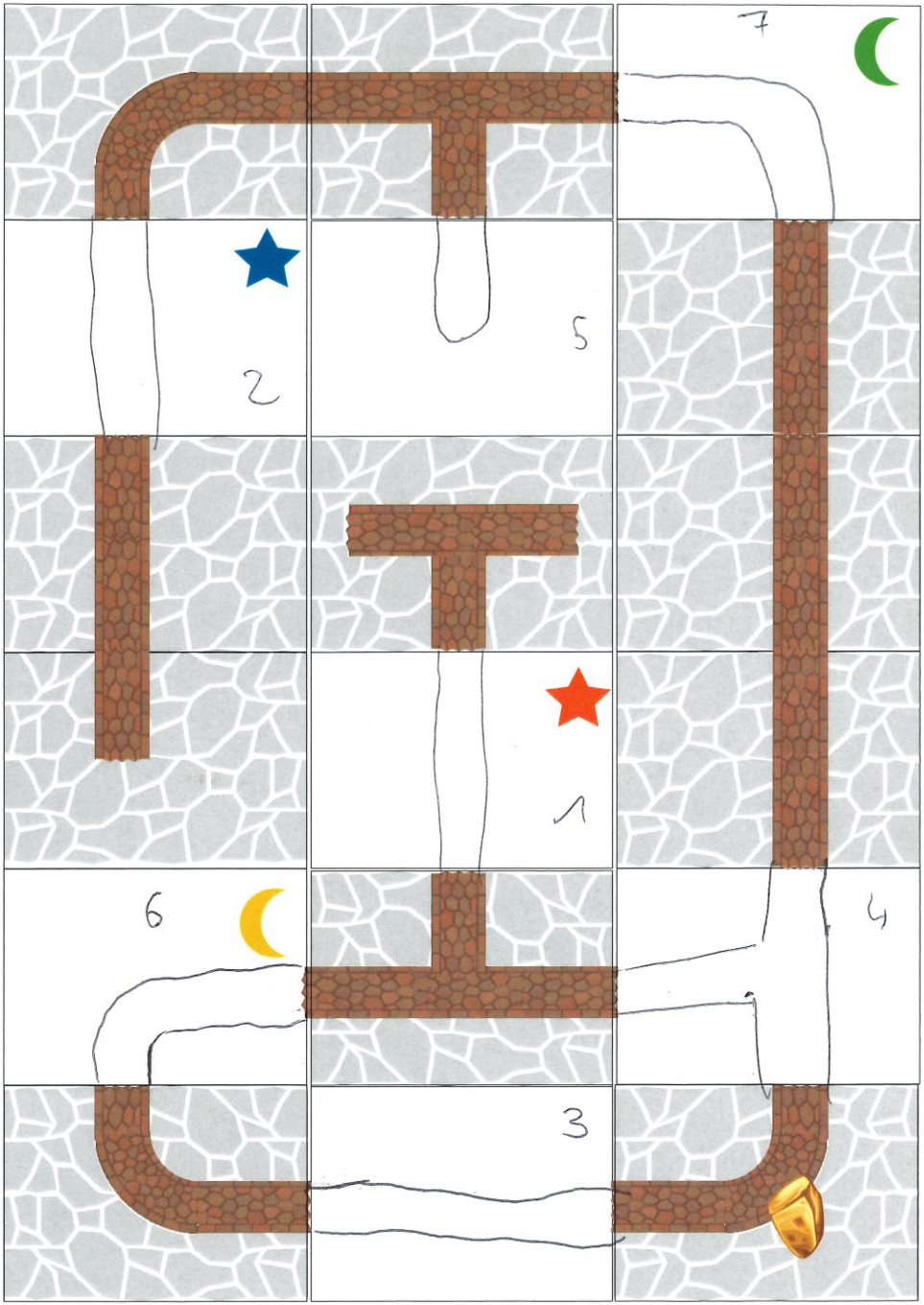
Réponse : 1

Sous bonne garde.

Réponse : 5

Une fois les bouts de plan repérés, redessinez les galeries manquantes sur la carte en indiquant le numéro de chemin associé. Tous les chemins que vous allez dessiner doivent pouvoir se raccorder aux tuiles déjà posées.

la Bonne Pioche



Pour ce prochain jeu il va falloir vous creuser les méninges car il s'agit d'un véritable « case-tête » ! Soyez observateur, ingénieux, imaginatif et tout ira bien...

CASE-TÊTE

Déroulement du jeu :

Case-tête est un jeu dans lequel vous devez deviner un objet du musée à travers une série de cases associées. Chaque case où se trouve un marqueur présente un attribut ou un lien avec l'objet à retrouver.

Fin de partie :

La partie est terminée lorsque vous avez trouvé les 3 objets de cette partie de case-tête.

Réponse - 1er objet :

TOUCAN

CASE-TÊTE

Réponse - 2ème objet :

TELEPHONE VIOLON

Réponse - 3ème objet :

CARTOUCHE DE JEU SUPER SPORTIF PC SD

MUSÉOPOLIS

Le Capitaine Mayonnaise a été assassiné de manière odieuse. Ses ennemis étant légions, ce ne sont pas les suspects qui manquent quant à sa disparition soudaine… Menez l'enquête et levez le voile sur cet épais mystère !

SUSPECTO

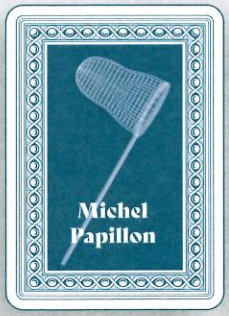
Déroulement du jeu :

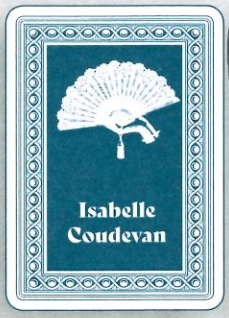
Le coupable est parti du musée à bord du train où a eu lieu le crime et en emportant avec lui l'arme de ce terrible forfait. Pour mener votre enquête à bien, vous devrez d'abord retrouver quels sont les 2 suspects, les 2 armes et les 2 trains encore présents au musée pour ensuite déterminer par élimination le coupable, l'arme et le lieu du crime.

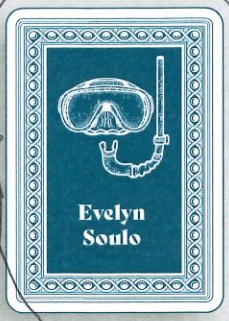
Fin de partie :

La partie est terminée quand vous avez déterminé qui a tué le Capitaine Mayonnaise, trouvé avec quelle arme le crime a été commis et dans quel train le meurtre a eu lieu.

LES SUSPECTS :







Nom du train : MICHELINE XM

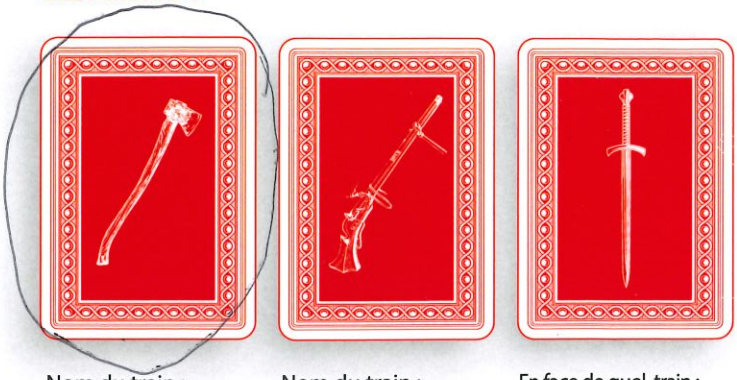
Nom du train : VOITURE POULLMAN

Nom du train :

COUPABLE : entourez la bonne carte

SUSPECTO

LES ARMES :



Nom du train :	Nom du train :	En face de quel train :
	B8TY ou B8PY	L'Adour

ARME DU CRIME : entourez la bonne carte

LES LIEUX :

Nom du train :	Nom du train :	Nom du train :
	Voiture Bar A3RTU	C11 SANITARISABLE

LIEU DU CRIME : entourez la bonne carte

La partie de Civilisation est déjà bien entamée et vos adversaires ont pris ce qui pourrait être une avance décisive… heureusement avec un peu d'astuce vous pourriez bien refaire votre retard et gagner la partie !

CIVILISATION

Déroulement du jeu :

Pour gagner des points de victoire, faites progresser votre civilisation dans différents domaines. Construisez votre merveille pour accroitre le rayonnement culturel de votre cité, découvrez les précieux jetons de progrès techniques mais ne négligez pas non plus le développement de votre puissance militaire.

Fin de partie :

Vous gagnez le jeu si vous arrivez à accumuler en tout 50 points de victoire.

Retrouvez dans le musée les 3 scènes qui correspondent aux descriptions ci-dessous et associez les aux bons panoramiques. Si vous réussissez, votre civilisation aura progressé militairement et vous remporterez 10 points de victoire.

Des tireurs embusqués près d'une ville assiégée :

Le combat des Grecs ou Les Vues de la Grèce moderne

L'embarcation arrive. On passe les troupes en revue :

Les Vues d'Amérique du Nord

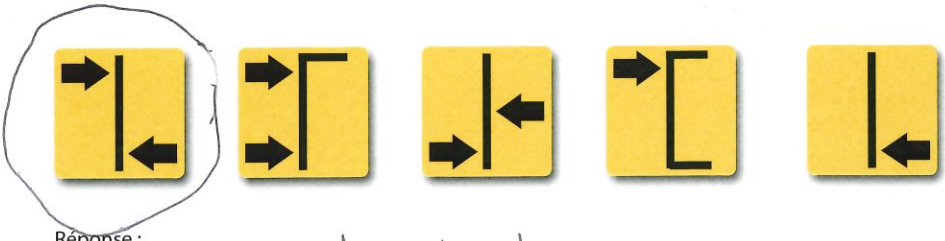
Le serpent assiste médusé à une lutte déséquilibrée :

Les Vues du Brésil

CIVILISATION

Le progrès technique pourrait vous aider à prendre le dessus sur vos adversaires, encore faudrait-il mettre la main sur une paire de jetons de progrès… Vous en avez déjà récupérés plusieurs mais aucun n'allant ensemble… Si seulement dans le musée se trouvait un autre jeton pour compléter une paire… Entourez le bon jeton et notez ce qu'il y a écrit en dessous pour confirmer que vous avez bien retrouvé le bon symbole. Réussissez et remportez 10 points de victoire !

10



Réponse : raccord droit

Pour parachever l'héritage de votre civilisation, il est désormais temps de passer à la construction de votre merveille. Les autres joueurs ont pris de l'avance et se sont déjà attelés à bâtir leur édifice… Trouvez la merveille restante et entourez la ci-dessous.

30

Découvrez maintenant quelles ressources sont nécessaires à la construction de votre merveille et dans quels papiers peints se trouvent ces éléments requis.

Ressource 1 - Papier peint : Manufacture Crown

Ressource 2 - Papier peint : L'Afrique

Ressource 3 - Papier peint : Madame Butterfly

This is the Voix des Mystères ! Yeah Yeah ! Bienvenue dans le show télé dont vous êtes les stars ! Aujourd'hui, sortez vos plus belles tenues parce que sur scène vous allez mettre le feu ! Madonna, les Beatles, Christophe… On révise ses classiques pour essayer de convaincre notre jury de stars présent pour l'occasion. Peut-être que parmi vous se trouve… La prochaine Voix des Mystères !

la Voix Des mysteres

Déroulement du jeu :

L'équipe monte sur le plateau. Les candidats sont divisés en devineurs et interprètes. Le ou les interprètes piochent 2 cartes : une chanson et une onomatopée. À l'aide de cette onomatopée et uniquement de celle-ci, les interprètes doivent fredonner la mélodie de la chanson piochée. Les devineurs doivent quant à eux reconnaître la chanson.

Fin de partie :

La partie s'achève quand au moins un devineur a reconnu la chanson.

Vanina, rappelle-toi que les années 70 ne sont pas si loin que ça ! Retour au temps des Yéyé où vos soirées passées au dancing vont vous être d'une grande aide ! Ici on danse, on swingue, on twiste ! Devenez une tornade sur le dancefloor pour faire monter la température ! Il est temps de nous montrer si vous avez le rythme dans la peau !

Tornade des Mystères

Déroulement du jeu :

Le but du jeu est de monter sur le tapis de danse et que tous les membres de l'équipe effectuent en simultané la chorégraphie qui défile sur la vidéo.

Fin de partie :

La partie s'arrête à la fin de la vidéo quand vous avez réussi la chorégraphie.

Oyez oyez, bienvenue dans le royaume du Donj'Pong. En passant ces portes, vous devenez des chevaliers de l'Ordre des Mystères. Capturés puis enfermés dans le Donjon avec vos acolytes, il vous faudra participer à la joute que les gardiens du Donjon vont vous proposer. Attention aux gardiens du Donjon, dont la sournoiserie et les stratagèmes ne vous faciliteront pas la tâche.

DONJ'PONG

Déroulement du jeu :

Chaque équipe se voit remettre à son arrivée dans le Donjon plusieurs projectiles. Le but du jeu est d'en lancer 1 correctement d'après les consignes transmises par les gardiens du Donjon.

Fin de partie :

La partie s'achève une fois le défi réussi. Réussirez vous à sortir du Donjon ?

MUSÉOPOLIS