



THE CARNIVAL	LA FÊTE FORAINE
Series 1	Série 1
Room 3	Pièce 3
HOW TO PLAY	INSTRUCTIONS
READ CAREFULLY AND FOLLOW ALL INSTRUCTIONS BEFORE LOOKING AT ANY OF THE OTHER CONTENTS	LISEZ ATTENTIVEMENT CES INSTRUCTIONS AVANT DE REGARDER LE RESTE DU JEU
2- 6 Players	De 2 à 6 joueurs
Ages 8+	À partir de 10 ans
RESULTS TABLE	TABLEAU DES SCORES
DID YOU GET THE JOB? USE THE RESULTS	À L'AIDE DU TABLEAU DES SCORES CI-

<b>TABLE BELOW TO SEE WHETHER YOU PASSED THE RINGMASTERS TEST AND GOT A JOB AT THE CARNIVAL</b>	<b>DESSOUS, DÉCOUVREZ SI VOUS AVEZ RÉSOLU LES ÉNIGMES ET GAGNÉ LE GROS LOT</b>
<b>Points needed</b>	<b>Nombre de points nécessaire</b>
<b>8-10 Years</b>	<b>8-10 ans</b>
<b>11-14 Years</b>	<b>11-14 ans</b>
<b>15+ Years</b>	<b>Plus de 15 ans</b>
<b>Points</b>	<b>Points</b>
<b>Game Contents</b>	<b>Contenu du jeu</b>
1 x Carnival Booklet,	1 livret Fête foraine
1 x The Book of Clues,	1 livret d'indices
1 x Clue Reader,	1 lecteur d'indices
10 x Puzzle Cards,	10 cartes énigmes
QUID	4 posters
1 x Duck Instructions,	1 fiche d'instructions pour le Tir aux Canards
6 x Duck Stands,	6 supports et cibles pour le Tir aux Canards
6 x Score Cards,	6 feuilles de résultats
3 x Red Tickets,	3 tickets d'entrée rouges
3 x Green Tickets,	3 tickets d'entrée verts
1 x Bulldog Clip,	1 pince à dessin
6 x Elastic Bands	6 élastiques
© 2020 THE FANTASTIC FACTORY. NAME AND LOGO ARE TRADEMARKS OF THE FANTASTIC	© 2020 THE FANTASTIC FACTORY. LE NOM ET LE LOGO FANTASTIC FACTORY SONT DES

FACTORY. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THE RESPECTIVE TRADEMARK OWNERS. THE DISTINCTIVE DESIGN OF THE GAME PLAY, GAME BOARD AND PIECES © THE FANTASTIC FACTORY. ACTUAL CONTENTS MAY VARY FROM THOSE ILLUSTRATED. MANUFACTURED IN CHINA.	MARQUES DÉPOSÉES. TOUTES LES AUTRES MARQUES DÉPOSÉES SONT LA PROPRIÉTÉ DE LEURS DÉTENTEURS RESPECTIFS. LE DESIGN DISTINCTIF DU JEU, ET DE SES ACCESSOIRES © THE FANTASTIC FACTORY. LE CONTENU PEUT VARIER PAR RAPPORT AUX ILLUSTRATIONS. FABRIQUÉ EN CHINE.
<b>WHAT IS AN ESCAPE ROOM</b>	<b>QU'EST-CE QU'UNE ESCAPE ROOM</b>
Locked in a room, your team must solve puzzles and work together to find a way to escape. The puzzles and their answers are all around you. Can you use your eyes, ears and mind to get out in time?	Enfermée dans l'une des pièces de chez vous qui deviendra votre escape room, votre équipe doit résoudre des énigmes et réfléchir ensemble pour trouver le moyen de s'évader. Les énigmes et leurs réponses sont cachées dans toute la pièce. Fouille, réflexion et logique vous permettront-ils de vous échapper à temps ?
<b>HOW TO SOLVE PUZZLES</b>	<b>COMMENT RÉSOUDRE LES ÉNIGMES</b>
To solve each puzzle you will need to make connections between the different game materials. Each correctly solved puzzle will give you a numeric code or word. To check whether your answer is correct look at the Arcade Machines poster and record any points you've won on your Score Card.	Pour résoudre les énigmes, vous devrez établir un lien entre les divers éléments du jeu. La solution de chaque énigme consiste à trouver des codes numériques ou des mots qui vous aideront à vous évader. Vérifiez si vous avez trouvé la bonne réponse sur le poster des 3 machines d'arcade et notez bien vos points sur votre feuille de résultats.
<b>THE CARNIVAL</b>	
Welcome to the Carnival, an experience you will never forget! It has been your life long dream to work alongside the mysterious fortune tellers and jaw-dropping illusionists. You submit your application and two weeks	Bienvenue à la fête foraine de Muggins où vous allez passer des moments inoubliables !  Venez rencontrer les diseuses de bonne aventure et autres illusionnistes dont les

later are amazed to hear you have been invited for an interview.	spectacles ne vont pas manquer de vous émerveiller ! Laissez-vous gagner par l'ambiance excitante des nombreux jeux et attractions et résolvez les énigmes qui se présentent à vous !
Although everything may look normal, the Muggins Carnival is far from ordinary. Before you start on a permanent basis the Ringmaster needs to see how you perform in his initiation test; a handcrafted selection of puzzles and mysteries.	Mais attention, la fête foraine de Muggins n'est pas une fête comme les autres ! Elle vous réservera bien des surprises !
Race head-to-head with your friends and family to see who will be crowned carnival King or Queen. Come and join the fun!	Saurez-vous élucider les mystères et énigmes qui jalonnent votre aventure ?  Qui de vous, réussira en premier à remporter le gros lot ? Bonne chance !
<b>GAME MATERIALS</b>	<b>ACCESSOIRES</b>
You will need something to write with and several sheets of paper. You will need to make notes to keep track of key information whilst playing the game. Fold the game box flat and fasten the paper by attaching the bulldog clip to the top of the box. The game box will be the clipboard one player in your group can use to keep notes whilst walking around your escape room.	Il vous faut de quoi écrire et des feuilles de papier car vous devrez prendre des notes pendant le jeu.
As this is a timed event, you will need a stopwatch app to keep track of your time.	N'oubliez pas de déclencher un chronomètre. Pensez à utiliser le ruban adhésif double face fourni pour accrocher les éléments aux murs de votre escape room.
<b>GAME SET-UP</b>	<b>MISE EN PLACE DU JEU</b>
The game has no board. Using the materials provided you will transform one room in your home into your own immersive escape room experience.	Le jeu n'a pas de plateau. À l'aide des éléments fournis, vous transformerez l'une des pièces de votre maison en véritable escape room d'où vous devrez vous échapper.
	Choisissez une pièce et fermez la porte.

**Commenté [SB1]:** Added in French although not present in English.

**Commenté [SB2]:** Would you like to add this line in French (it is not present in English)?

**Commenté [JC3R2]:** Yes, thanks it's the same line as in The Art Heist

Lay out all of the game materials so that the side with the red border is facing upwards. Do not study the front of any of the puzzles until you are ready to play the game.	Placez tous les éléments du jeu avec le cadre rouge visible. Ne lisez pas les énigmes avant d'être prêts à commencer.
On the back of the Puzzle Cards and Puzzle Posters you will see a Set-up Game instruction which tells you where you need to place each item. Some of the game materials will need to be stuck to the walls in your escape room and others will need to be placed in certain places. Stick or place each item so that the front of each puzzle is facing into the room.	Au dos des cartes et des posters énigmes, vous trouverez des instructions vous indiquant où placer chaque élément. Certains devront être placés aux murs et d'autres devront être disposés à certains endroits précis. Positionnez-les de façon à ce que les énigmes soient face visible.
Decide whether you are going to play the game in small groups or race head- to-head. Ensure that each player (or team if playing in small groups) has their own Score Card to record any points they win whilst playing the game.	Décidez si vous allez jouer en groupe ou si vous vous affronterez individuellement. Chaque joueur (ou équipe) doit avoir sa propre feuille de résultats pour pouvoir noter ses points au fur et à mesure.
Each player (or team if playing in small groups) should also take one carnival ticket. Ensure that at least one red and one green carnival ticket is being used in the game.	Chaque joueur (ou équipe) doit aussi prendre un ticket d'entrée. Vérifiez qu'au moins un ticket rouge et un ticket vert sont utilisés pendant la partie.
<b>USING THE STICKER SHEET</b>	<b>UTILISATION DU RUBAN ADHÉSIF</b>
Simply peel off a strip of double sided sticky tape. Place the tape on the back of the poster or card and press it down.	Prenez une bandelette de ruban adhésif double face et collez-la au dos d'un poster ou d'une carte.
Now remove the backing to reveal the sticky tape and press gently onto the wall. This tape is low tack and should not affect your wall. If you do not want to use the sticky tape simply place the posters and cards on tables, chairs and benches around the room.	Retirez le papier protecteur et pressez la carte ou le poster doucement sur le mur (ce ruban adhésif est peu collant et n'abimera pas votre mur). Si vous ne voulez pas utiliser de ruban adhésif, placez simplement les cartes et posters sur des tables ou chaises réparties dans la pièce.

<b>HOW TO PLAY</b>	<b>RÈGLES DU JEU</b>
Once you have followed the Set-up Game instructions on the back of each puzzle decide whether you are playing against	Une fois que vous avez suivi les instructions figurant au dos des énigmes, décidez si vous vous donnez un certain temps pour finir (par exemple 1 heure) ou
a fixed time (such as 60 minutes) or until everyone has finished the game.	si vous jouerez jusqu'à ce que tout le monde ait fini.
When you're ready, start the stopwatch and explore your escape room!	Lorsque vous êtes prêts, lancez le chronomètre et commencez à explorer la pièce !
<b>CLUES</b>	<b>INDICES</b>
If you feel like you are stuck, ask another person in your group for help. They may have spotted something on another puzzle card which could be of assistance!	Il s'agit d'un travail d'équipe ! Besoin d'aide sur une énigme ? Demandez de l'aide à un autre membre de votre équipe. Quelqu'un peut avoir remarqué quelque chose d'utile sur une autre carte énigme.
The Book of Clues contains three clues and the answer for each puzzle in the game.	Le livret d'indices contient 3 indices et la solution de chaque énigme.
The clues for each puzzle will start subtle but get progressively easier identifying more important information. The answer will provide you with the solution and give you an explanation of how the puzzle should be solved.	Les indices sont d'abord subtils puis deviennent progressivement plus parlants. La solution vous donnera la réponse et vous expliquera le cheminement pour y arriver.
All clues and answers are referred to by Clue References (for example, #9). These can be found on the back of each puzzle.	Les indices et solutions sont désignés par des numéros (par exemple, n°9), au dos de chaque énigme.
To view clue #9 place the middle square cutout on the Clue Reader over #9 in The Book of Clues. By reading the words in the cutouts you will see the clue.	Pour voir l'indice n°9, placez la découpe carrée au milieu du lecteur d'indices sur le n°9 du livret d'indices. Vous verrez alors apparaître dans les découpes rectangulaires une série de mots formant une phrase et constituant votre indice.
Note: Some clues are split over multiple Clue	Note : Certains indices sont répartis sur

**Commenté [SB4]:** Should the numbers be the same as in The Art Heist (they are not in English)?

**Commenté [JC5R4]:** No

References. If this is the case, the last word in the clue will be another Clue Reference. Once you have finished reading the first part of the clue, take the Clue Reader and place the square cutout on the next Clue Reference.	plusieurs numéros. Dans ce cas, le dernier mot de l'indice sera un autre numéro d'indice. Lorsque vous aurez lu la première partie, placez le lecteur d'indices sur le numéro suivant.
For example, Henry's team need help solving one of the puzzles in the game. They agree to get a clue. The back of the Puzzle Card says 'Clue 1: #9'. They open The Book of Clues and place the middle square on the Clue Reader over #9. The clue says "It is essential you purchase a ticket before entering the Carnival. The staff don't take #18". As this clue is split over multiple Clue References, Henry moves the Clue Reader to #18. The second half of the clue says "lightly to anyone skipping the gate."	Par exemple, l'équipe d'Henri a besoin d'un coup de pouce pour résoudre l'une des énigmes. Ils décident d'utiliser un indice. Au dos de la carte énigme, ils lisent : « Indice 1 : n°9 ». Ils ouvrent le livret d'indices et placent la découpe carrée située au milieu du lecteur d'indices sur le n°9. L'indice dit : « Il faut absolument acheter un ticket avant d'arriver à la fête foraine. Le personnel n'apprécie pas n°18 ». Cet indice étant réparti entre plusieurs numéros, Henri déplace le lecteur sur le n°18. La deuxième partie de l'indice dit : « les resquilleurs ».
<b>THE GAME ENDS WHEN</b>	<b>FIN DE PARTIE</b>
Once you have solved all 11 puzzles or your time has finished, record your final time on your score card and gather your group around the duck shooting range to see how many bonus points you can win. Add up the points on your scorecard. The player or team with the most points is the winner. If there is a draw, the player with the quickest time is the winner.	Lorsque vous avez résolu les 11 énigmes ou lorsque le temps imparti s'est écoulé, notez l'heure sur votre feuille de résultats et rassemblez votre groupe au stand de Tir aux canards pour voir combien de points bonus vous pouvez gagner. Faites la somme de vos points. Le joueur ou l'équipe qui a réalisé le meilleur score a gagné. S'il y a égalité, le gagnant est celui qui aura été le plus rapide.
<b>WERE YOU CORRECT</b>	<b>AVEZ-VOUS RÉSOLU LES ÉNIGMES ?</b>
By looking at the answer Clue Reference on	La réponse se trouve au dos de chaque carte énigme, ainsi que les explications

the back of each puzzle, you will see the solution and be provided with an explanation of how each puzzle should have been solved.	permettant d'y arriver.
<b>RESULTS TABLE</b>	<b>TABLEAU DES SCORES</b>
Did you get the job? Use the results table over the page to see whether you passed the Ringmasters test and got a job at the Carnival!	Vérifiez à l'aide du tableau des scores si vous avez résolu correctement toutes les énigmes et remporté le gros lot !