

## La règle du jeu

Ces jeux de piste patrimoniaux ont été conçus comme une grande fresque épique, une série de 24 épisodes sur trois saisons. Chaque parcours offre une des clés du grand trousseau de cette saga.

Au cœur du patrimoine, les joueurs participeront à une enquête grandeur nature. Une aventure tissée des fils de multiples petites histoires recomposant le patchwork d'une même famille bretonne, éparpillée et étendue.

### LES VILLES PARTENAIRES

Cette année, les 8 premières villes participantes sont :

Pour les **Petites Cités de Caractères®** de Bretagne

- ≡ CHÂTELAUDREN
- ≡ GUINGAMP
- ≡ JUGON-LES-LACS
- ≡ LE FAOU
- ≡ MONCONTOUR
- ≡ QUINTIN

Pour les **Villes d'Art et d'Histoire – Villes Historiques de Bretagne**

- ≡ CONCARNEAU
- ≡ REDON

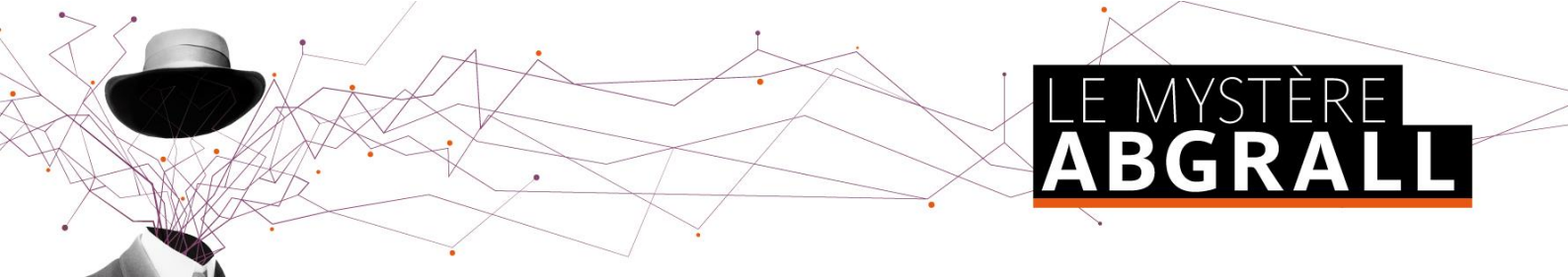
### LES KITS D'ENQUÊTES

Le kit d'enquête est en libre accès, gratuit et disponible en impression sur [www.mystereabgrall.com](http://www.mystereabgrall.com), ainsi que sur les sites internet des offices de tourisme des villes/cités concernées, pour permettre aux participants de jouer en toute autonomie, 24h/24h, 7j/7j.

Si les participants souhaitent jouer de façon plus immersive, ils peuvent emprunter une « mallette enquêteur » au bureau d'information touristique de la ville concernée par le jeu.

Celle-ci comprend :

1. Un rapport d'enquêteur engagé par le notaire
2. Un plan de la ville
3. Divers éléments d'enquête (articles de journaux, témoignages, lettres...)



# LE MYSTÈRE ABGRALL

## LES ÉTAPES DU JEU

### 1 – Mise en place

Équipé du matériel de jeu de la ville au choix (téléchargé et imprimé au préalable ou emprunté à l'office de tourisme concerné), les participants prendront connaissance des éléments rassemblés qui constituent le kit d'enquête. Ils découvriront le plan de la ville annoté, ainsi que la mission confiée. Puis, à eux d'élaborer leur stratégie de déplacement ou de résolution des énigmes.

*NB : lorsque les participants viendront chercher la "mallette enquêteur" à l'office de tourisme, pensez à distribuer un goodies (par groupe/famille) afin qu'ils constituent leur collection de jeux.*

### 2 - Déroulement

Les participants se retrouveront sur chaque point d'intérêt de la ville figurant sur le plan et perceront le mystère soulevé dans le livret de jeu.

Attention, pour une meilleure expérience de jeu, les joueurs devront se munir d'une feuille et d'un crayon pour noter leurs observations.

### 3- Résolution

Une fois tous les indices récoltés et le parcours achevé, les participants obtiendront la compréhension de ce qui s'est joué à l'échelle de la ville, et avanceront dans la résolution du « Mystère Abgrall ».

### 4 – Récompense et fin de partie

Le parcours terminé, si les participants ont emprunté la « mallette enquêteur », ils devront la restituer à l'office de tourisme concerné.

Ensuite, tous les participants devront se connecter sur [www.cabinetbraouzec.bzh](http://www.cabinetbraouzec.bzh) afin d'accéder à la résolution de l'enquête effectuée sous la forme d'une page relatant l'histoire complète qui s'est jouée dans la ville en question.

Après avoir pris connaissance du dénouement du parcours, nous donnons rendez-vous aux participants dans une autre ville de leur choix pour tenter de résoudre une deuxième énigme qui les aidera à percer le Mystère Abgrall ».