



CERTIFICAT



Les joueurs suivants :

1 |

2 |

3 |

4 |

le à

se sont échappés avec succès du musée mystérieux.

Quel exploit mémorable ! Et quelle chance de ne pas être perdus à jamais dans une époque lointaine !

Pour ce faire, ils ont eu besoin de

minutes

et

secondes

Ils ont utilisé un total de

cartes Aide.

Ils ont donc gagné

étoiles pour leur évaluation !

L'énigme la plus amusante était

L'énigme la plus compliquée était





Pour 1 à 4 joueurs
de 10 ans et plus

Le Musée Mystérieux

ATTENTION ! Ne regardez **pas** le matériel de jeu (cartes, carnet, etc.) **pour l'instant !**
Tout d'abord, lisez ce livret de règles **ensemble et à voix haute**, et suivez toutes les instructions attentivement.

De quoi parle le jeu ?

C'est bien votre veine ! Alors que vous profitez de votre dernier jour de vacances à Florence, voilà que le ciel devient menaçant. Les premières gouttes suivent, vous incitant à presser le pas. Au fil des rues, la pluie s'intensifie et se transforme en déluge. En courant pour trouver un abri, vous bousculez un homme étrangement vêtu. L'air mystérieux, il vous remet un étrange disque de marbre ainsi qu'une brochure de musée. Il marmonne alors quelque chose à propos du « trésor de la Santa Maria », de « tickets gratuits », puis termine par un « Amusez-vous ! » et disparaît sous la pluie. Un trésor ? Une entrée gratuite ? Un endroit sec ? Il ne faut pas vous le dire deux fois.

Vous entrez dans le musée, laissant l'imposante porte claquer derrière vous. Mauvaise surprise : le lieu est désert. Même le guichet est fermé ! Déçu, vous décidez de faire demi-tour. Mais la porte refuse de bouger ! Vous regardez frénétiquement autour de vous alors que la panique vous gagne. L'unique sortie est bloquée par un tourniquet, orné d'un étrange symbole. Attendez une minute ! Vous n'auriez pas déjà vu ce symbole quelque part ?

Et cela apparaît comme une évidence : **c'est seulement en coopérant tous ensemble que vous percerez les énigmes du musée et réussirez à vous échapper.** Autrement, vous serez sans doute ajoutés à sa collection permanente...

IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments du jeu avant de commencer la partie ! Ne feuilletez **pas** le carnet pour l'instant, et ne regardez **pas** encore le devant des cartes. Attendez que « le jeu » vous demande de le faire.

Matériel de jeu

85 cartes

30 cartes Aide

30 cartes Réponse

25 cartes Énigme

1 carnet

1 disque décocodeur

2 objets étranges



Matériel supplémentaire nécessaire

De plus, vous aurez besoin de **quelque chose pour écrire** (idéalement, un crayon et une gomme), une ou deux **feuilles de papier** et une **montre** (idéalement, un chronomètre) pour surveiller le temps écoulé. Une paire de **ciseaux** rendra la partie plus simple à jouer. Si vous n'en avez pas, vous pouvez tout de même jouer et simplement déchirer le matériel avec vos mains.

Mise en place

Placez le **carnet** et le **disque décocodeur** sur la table.

Retirez l'**objet étrange** « tot » et la **cordelette** de la boîte, et mettez-les de côté. Vous n'en aurez besoin que plus tard dans la partie.

Triez les cartes en trois paquets, en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos :

- › Cartes **Énigme** (rouges)
- › Cartes **Réponse** (bleues)
- › Cartes **Aide** (vertes)

Veillez à ne pas regarder le recto de ces cartes pour le moment !

Vérifiez que les **cartes Énigme** et les **cartes Réponse** sont triées par ordre croissant ou alphabétique, en suivant les numéros ou les lettres. Triez les **cartes Aide** en fonction de leur symbole, puis placez-les au bord de la table. Placez les cartes d'un même symbole l'une sur l'autre, de manière à ce que la carte « 1^{er} INDICE » soit au-dessus de la carte « 2^e INDICE », et que cette dernière soit au-dessus de la carte « SOLUTION ».

Où est le plateau de jeu ?

Ce jeu n'a aucun plateau ! Vous devrez trouver par vous-mêmes ce que vous devrez faire dans le jeu et à quoi ressemble le décor. Au début du jeu, vous **n'avez que le carnet et le disque décodeur à votre disposition**. Au cours de la partie, vous ajouterez les cartes Énigme, soit repérées parmi les illustrations, soit mentionnées dans le texte. À chaque fois que cela se produit, vous pouvez prendre les cartes correspondantes du paquet de **cartes Énigme** et les regarder.



Exemple :

*Vous trouvez une illustration de la carte Énigme A dans le carnet. Ainsi, vous pouvez **immédiatement prendre** la carte Énigme correspondante depuis le paquet et **la regarder**.*



Vous ne pouvez regarder une **carte Réponse** que si vous avez entré un code dans le disque décodeur et avez été guidés vers la carte Réponse correspondante.

De même, vous ne pouvez utiliser les **objets étranges** que lorsqu'il est dit explicitement que vous les avez trouvés. En attendant, ils doivent être laissés de côté !

Déroulement du jeu

Votre but est de coopérer pour vous échapper du musée mystérieux aussi vite que possible. Cela serait nettement plus simple s'il n'y avait pas autant d'énigmes qui vous attendaient ; chacune d'elles doit être résolue afin d'effectuer le moindre progrès.

IMPORTANT : Pour résoudre les énigmes, vous pouvez **écrire sur le matériel, le plier ou le déchirer...** Tout ceci est autorisé et parfois même nécessaire. Vous ne pouvez jouer au jeu qu'une seule fois ; après cela, vous connaîtrez toutes les énigmes, et ne pourrez plus vous servir du matériel !

Vous résoudrez les énigmes dans l'ordre dans lequel elles apparaissent dans le carnet. Vous vous retrouverez face à des portes et objets verrouillés. Chacun d'entre eux présente un symbole et ne peut être ouvert qu'avec un code composé de trois chiffres. Si vous voyez une énigme, regardez attentivement les pages correspondantes du carnet et les cartes Énigme. Réfléchissez ensemble pour essayer de trouver comment résoudre l'énigme et ainsi déchiffrer le code à trois chiffres. Rentrez ensuite ce code dans le disque décodeur.

Sur le cercle extérieur du disque, vous verrez 10 symboles différents. Chaque symbole représente un code à identifier. Faites attention au symbole représenté sur les cartes et sur les objets du carnet ! Rentrez le code à trois chiffres sous le symbole correspondant du disque (de l'extérieur vers l'intérieur). Ensuite, regardez à travers la fenêtre d'observation sur la petite roue pour voir apparaître un numéro. Ce numéro indique le numéro de la carte Réponse que vous avez désormais le droit de regarder.

Exemple :

Pour l'énigme avec le symbole , vous avez identifié 861 _____ comme étant le code. Vous entrez cette combinaison sous le symbole  du disque décodeur. Dans la petite fenêtre, vous verrez le **numéro de la carte Réponse** que vous êtes désormais autorisés à récupérer du paquet et à regarder : dans le cas présent, il s'agit de la 3.





→ Le code est-il incorrect ?

Si oui, la **carte Réponse** vous l'indiquera avec un **X**. Vérifiez le symbole et le code. Si cela ne vous aide toujours pas, penchez-vous à nouveau sur l'énigme et essayez de revenir avec un code différent.



→ Le code est-il *probablement* correct ?

Si oui, vous aurez une **carte Réponse** montrant une **vue d'ensemble** des objets et des cartes.

Où peut-on voir le symbole du code ?

Sur la **carte Réponse** montrant une **vue d'ensemble**, vous verrez les portes et objets à ouvrir représentés à la suite. Chaque **porte ou objet verrouillé** est marqué d'un **symbole**.

Pour continuer avec cet exemple : Disons que vous voulez ouvrir la caisse en bois avec le symbole **L**. Cherchez alors la caisse avec le symbole **L** sur la carte Réponse. Celle-ci vous montrera alors une autre carte Réponse.

Dans cet exemple, elle vous montre la carte 18. Prenez cette carte du paquet. Vous ne saurez pas si le code est **réellement** correct avant d'avoir vu cette **carte Réponse**.



→ Le code est-il *réellement* correct ?

Si oui, la **deuxième carte Réponse** vous dira comment continuer. Vous trouverez une ou plusieurs nouvelles cartes Énigme que vous aurez le droit de **prendre** dans le paquet de cartes Énigme **et de regarder immédiatement**.

→ Le code est-il *vraiment* incorrect ?

Eh bien, dans ce cas, vous tomberez sur une **carte Réponse** avec un **X**. Vérifiez l'ordre des chiffres du code, et comparez le symbole du disque décodeur avec le symbole des cartes Énigme. Si le code est faux malgré tout, réexaminez attentivement l'énigme et essayez de revenir avec un code différent.



IMPORTANT : Vous devez **résoudre les énigmes en respectant l'ordre !** En d'autres termes, vous n'avez le droit de continuer sur la prochaine énigme ou de tourner la page suivante du carnet que si vous avez résolu le code précédent et que les consignes vous indiquent que vous pouvez le faire !

N'oubliez pas !

- ➔ Les cartes Réponse avec une vue d'ensemble montrent les portes et objets verrouillés dans l'ordre, en commençant par la colonne de gauche de haut en bas, puis la colonne de droite.
- ➔ Qu'elles soient justes ou fausses, remettez immédiatement toutes les cartes Réponse dans le paquet des cartes Réponse si la carte vous indique de le faire.
- ➔ Tous les codes peuvent être résolus de manière logique. Il ne serait pas judicieux d'essayer toutes les combinaisons possibles sur le disque.



Besoin d'aide ?

Si vous vous retrouvez coincés, le jeu peut vous venir en aide. Pour chaque code, il y a trois **cartes Aide** qui peuvent être repérées grâce au symbole représenté sur leur dos.

En plus de vous donner un indice initial utile, chaque carte Aide « **1^{er} INDICE** » vous indique également quelles cartes Énigme vous devez avoir trouvées afin de pouvoir résoudre l'énigme correspondante.

Les cartes Aide « **2^e INDICE** » vous donneront une aide un peu plus concrète pour trouver la solution à l'énigme correspondante.

Les cartes Aide « **SOLUTION** » vous indiquent comment résoudre l'énigme et fournissent le code correct.

N'ayez pas peur de vous servir des cartes Aide si vous vous retrouvez coincés. Une fois utilisées, placez-les face visible dans une défausse.

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine quand vous avez résolu la dernière énigme et êtes sortis du musée. Une carte vous l'indiquera.

Évaluation

Résoudre toutes les énigmes représente une grande victoire. Vous pouvez regarder le tableau ci-dessous pour évaluer votre niveau de réussite. **Lorsque vous calculez le nombre de cartes Aide utilisées, seules les cartes qui vous ont donné de nouvelles pistes ou solutions doivent être comptées.**



	Aucune carte Aide	1-2 carte(s) Aide	3-5 cartes Aide	6-10 cartes Aide	> 10 cartes Aide
< 60 Min.	10 Étoiles	9 Étoiles	8 Étoiles	6 Étoiles	5 Étoiles
< 75 Min.	9 Étoiles	8 Étoiles	7 Étoiles	5 Étoiles	4 Étoiles
≤ 90 Min.	8 Étoiles	7 Étoiles	6 Étoiles	4 Étoiles	3 Étoiles
> 90 Min.	7 Étoiles	6 Étoiles	5 Étoiles	3 Étoiles	2 Étoiles

Le jeu va commencer

Qu'attendez-vous? **Lancez le chronomètre ou le sablier ! Maintenant,** vous avez le droit d'ouvrir le carnet et de commencer le jeu à la page 2. Nous espérons que vous vous amuserez avec EXIT – Le Musée Mystérieux !

Les auteurs et Kosmos remercient toutes les personnes qui ont essayé le jeu et relu les règles.

Les auteurs :

Inka & Markus Brand vivent avec leurs enfants Lukas et Emely à Gummersbach en Allemagne. Ils ont publié ensemble de nombreux jeux pour enfants et pour la famille, et ont remporté un grand nombre de prix.

Ralph Querfurth est un éditeur de jeux. Avec Sandra Dochtermann, il a eu l'idée de la gamme EXIT et a demandé en 2015 à Inka et Markus s'ils souhaitaient la développer. Ils n'ont pas eu la moindre hésitation.

Concept d'EXIT : KOSMOS, Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann
Illustrations : Michael Menzel
Illustration couverture : Silvia Christoph
Conception du titre : Michaela Kienle
Graphisme : Sensit Communication GmbH
Traduction française : Robin Houpiet
Édition française : IELLO
Relecteurs : Pierre-François Llorente, Alain Wernert



© 2018 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Allemagne

© 2019-2021 IELLO pour la version française
9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com

Tous droits réservés
Imprimé en Allemagne