EXIT LE JEU

CERTIFICAT

Les joueurs suivants :

1 | 2 |

3 | 4 |

le _____ à _____

se sont échappés avec succès de la maison des énigmes.

Quel exploit mémorable ! Vos trois amis vous félicitent !

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 _____

EXIT LE JEU

La Maison des Énigmes

Pour 1 à 4 joueurs de 10 ans et plus

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 ?

Après un long périple sur une route déserte bordée de bois sombres, vous êtes enfin arrivés à destination. Un mélange de malaise et de curiosité s'empare de vous : vous montez les marches vers la mystérieuse « Maison des Énigmes ».
Que peut-il bien vous attendre ? Il est difficile de croire que vous retrouverez bientôt trois de vos amis en chair et en os : Sandra, Mario et Tom !

Ces trois amis vous ont invités à ce rendez-vous secret. Tout ce que vous savez, c'est qu'ils ont conçu leur propre jeu d'évasion, avec **des salles remplies d'énigmes qui doivent être résolues afin de trouver la sortie.** En complément de l'invitation, ils vous ont envoyé un disque étrange, où figurent les inscriptions suivantes : « Disque décodeur, pour vous aider à décrypter les codes chiffrés ».

Les fenêtres de la maison semblent vous observer de façon malsaine, tels des yeux luisants et diaboliques. Il n'y a pas âme qui vive. Légèrement hésitants, mais brûlants de curiosité, vous ouvrez l'immense porte principale et pénétrez dans le sombre hall d'entrée. D'un claquement lourd, la porte se referme derrière vous. Un léger clic confirme votre soupçon : vous voilà enfermés !

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

87 cartes
- 30 cartes Aide
- 30 cartes Réponse
- 19 cartes Énigme
- 8 cartes étranges

1 carnet
1 disque décodeur
3 objets étranges (loupe, bille, carte de visite avec fentes)

Matériel supplémentaire nécessaire

De plus, vous aurez besoin de quelque chose pour écrire (idéalement, un **feutre** et un **crayon**), au moins une paire de **ciseaux**, et éventuellement une ou deux **feuilles de papier** pour prendre des notes. Vous aurez également besoin d'une **montre** (idéalement, un **chronomètre**) pour surveiller le temps écoulé.

Mise en place

Placez le **carnet** et le **disque décodeur** sur la table.
Retirez soigneusement **la loupe et la carte de visite,** et mettez-les de côté, avec **la bille** et **les cartes étranges**. 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. Placez les cartes d'un même symbole l'une sur l'autre, de manière à ce que la carte « **1er INDICE** » soit au-dessus de la carte « **2e INDICE** », et que cette dernière soit au-dessus de la carte « **SOLUTION** ». Mettez ensuite de côté les 10 paquets de cartes Aide.

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 de la maison des énigmes 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 présentera **un symbole** et ne pourra 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 8 6 1 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 29.

➡ 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 de 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.**

Dans cet exemple, vous voulez ouvrir la porte avec le symbole . Cherchez alors la porte avec le symbole sur la carte Réponse. Celle-ci vous mènera alors vers une autre carte Réponse.

Vous êtes alors dirigés vers la carte 8. Prenez cette carte du paquet. Vous ne saurez pas si le code est ***réellement*** correct avant d'avoir vu cette **deuxième 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 de 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 « **1er INDICE** » vous indique également quelles cartes Énigme vous devez avoir trouvées afin de pouvoir résoudre l'énigme correspondante.
Les cartes Aide « **2e 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 ces cartes 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 de la maison. 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 cartes 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 – La Maison des Énigmes !

Inka & Markus Brand 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. Bien entendu, ce sont de fervents amateurs d'énigmes et d'escape games.

Concept d'EXIT : KOSMOS
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Illustrations : Katja Annette Witt
Illustration de couverture : Silvia Christoph
Conception du titre et graphisme : Fine Tuning
Histoire : Ben Nevis
Rédaction : Sandra Dochtermann
Traduction française : Robin Houpier
Édition française : IELLO

© 2019, KOSMOS Verlag, Stuttgart, Allemagne
© 2020 IELLO pour la version française
IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT – France
www.iello.com
Tous droits réservés
Imprimé en Allemagne

Ce jeu est recyclable. Séparez le plastique du papier et du carton. Si vous avez terminé le jeu sans endommager le matériel, vous pouvez le donner à quelqu'un qui ne l'a pas encore résolu.