



CERTIFICAT

Les joueurs et joueuses suivants

ont réussi à sortir de la Forêt Enchantée

le

à

Félicitations magiques pour cet exploit féérique !

Pour ce faire, ils ont eu besoin de

minutes

et

secondes

Ils ont utilisé un total de

cartes Aide.

Ils ont donc gagné

étoiles !

L'énigme la plus amusante était

L'énigme la plus compliquée était



Pour 1 à 4 joueurs
de 10 ans et plus

La Forêt Enchantée

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

De quoi parle le jeu ?

Il était une fois... une promenade en forêt qui avait tout pour être plaisante. Mais voilà que tout à coup, après avoir passé le pont qui enjambait la rivière, *pouf !*, celui-ci disparaît. Vous vous retrouvez piégé dans les bois qui vous paraissent maintenant plus sombres, presque inquiétants...

Oh non ! Un énorme loup s'approche justement de vous ! Vous vous tenez là, comme enchaîné par des racines invisibles, et soudain le loup s'adresse à vous, dans un grondement sourd : « Salut la compagnie ! Qu'est-ce que vous regardez comme ça ? Vous n'avez jamais vu de loup, ou quoi ? Peut-être que vous pourriez m'aider : je suis à la recherche d'une petite morveuse, une effrontée...

Elle porte un chaperon rouge... Vous ne l'auriez pas vue, par hasard ? — Euh... non, pas... pas vraiment », balbutiez-vous. Vous prenez alors votre courage à deux mains et sollicitez à votre tour l'aide du loup en lui demandant comment quitter cette forêt.

« On raconte que le pont ne réapparaît que pour les humains qui **résolvent un certain nombre d'énigmes**. Pour cela, **ce livre mystérieux et cet étrange disque décocodeur** devraient vous servir. Je peux vous les confier. Mais ne vous inquiétez pas : **si vous ne réussissez pas et devez rester dans la forêt, nous trouverons certainement un conte auquel vous pourrez prendre part, pour l'éternité !** »

IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments du jeu avant de commencer la partie ! Attendez que « le jeu » vous demande de le faire.

Matériel de jeu

88 cartes

30 cartes Aide

30 cartes Réponse

19 cartes Énigme

9 cartes étranges

1 livre

1 disque décodeur

10 objets étranges

(6 meubles,

1 feuille rouge,

1 cristal de glace,

1 étoile filante,

1 page Cendrillon/lentilles)



Matériel supplémentaire

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

Mise en place

Disposez le **livre** et le **disque décodeur** au centre de la table.

Détachez les **6 meubles** et l'**étoile filante**, puis mettez-les de côté avec les autres **objets étranges** (**Cendrillon/lentilles**, **cristal de glace** et **feuille rouge**) ainsi que 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)

Faites attention à ne pas regarder le recto de ces cartes.

Vérifiez que les **cartes Réponse** et les **cartes Énigme** sont triées par ordre croissant ou alphabétique, en suivant les numéros ou les lettres. Triez les **cartes Aide** en plaçant les cartes de 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 ». Puis mettez les 10 paquets de cartes Aide de côté.

Où est le plateau de jeu ?

Ce jeu n'a aucun plateau ! À vous de trouver ce que vous devez faire pour avancer dans le jeu. Au début de la partie, vous n'avez **que le livre et le disque décodeur à votre disposition**.

Au cours de la partie, vous ajouterez à cela les **cartes Énigme** quand vous les aurez repérées sur les illustrations ou lorsque le texte vous y invitera. Dès que c'est le cas, vous pouvez **prendre** les cartes correspondantes dans le paquet de cartes Énigme et les **regarder**. Dans ce jeu, vous découvrirez des cartes Énigme **allant de A à S**.

Exemple :

Dans le livre, vous voyez apparaître la carte Énigme A. Vous pouvez donc **immédiatement prendre** la carte Énigme correspondante dans le paquet et la **regarder**.



Vous n'avez le droit de prendre une **carte Réponse** qu'après avoir entré un code dans le disque décodeur. Celui-ci vous indique alors spécifiquement la carte à prendre.

De même, vous ne pouvez prendre les **objets étranges** que lorsqu'on vous le demande explicitement. Avant cela, laissez-les de côté !

Déroulement du jeu

Votre but est de trouver, le plus vite possible, le chemin qui vous mènera hors de cette forêt. Cela serait nettement plus simple s'il n'y avait pas toute une quantité d'énigmes à résoudre avant d'y parvenir !

IMPORTANT : Pour résoudre les énigmes, vous pouvez **écrire sur le matériel**, le **plier** ou encore le **découper...** Tout ceci est autorisé, et parfois même nécessaire. Vous ne pouvez jouer au jeu qu'une seule et unique fois : après cela vous connaîtrez toutes les solutions aux énigmes et le matériel ne vous servira plus à rien !

Dans le livre, en suivant l'ordre des pages, vous irez d'énigme en énigme. Chacune d'elles est associée à un symbole et vous ne pourrez les résoudre que grâce à des codes à trois chiffres. Quand vous êtes face à une énigme, observez attentivement les pages du livre et les cartes correspondantes. Réfléchissez à la manière de résoudre cette énigme afin de découvrir le code à trois chiffres qui devra ensuite être entré dans le disque décodeur.

Sur le bord extérieur du disque se trouvent 10 symboles différents. Chaque symbole représente l'un des codes à trouver. Repérez ces symboles sur le livre ou les cartes correspondant à l'énigme que vous cherchez à élucider. Ensuite, entrez le code sous le symbole correspondant du disque décodeur, de l'extérieur vers l'intérieur. Vous verrez alors apparaître un nombre dans la fenêtre de la plus petite roue. Ce nombre vous indique le numéro de la carte Réponse que vous êtes autorisé à sortir du paquet et à 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 voyez apparaître le numéro de la carte Réponse que vous êtes désormais autorisé à récupérer dans le paquet et à regarder (ici, la carte numéro 21).





➔ Le code est-il incorrect ?

Si oui, vous verrez un **X** sur la carte Réponse. Vérifiez bien que vous avez entré le code que vous vouliez sous le bon symbole du disque décodeur. Si cela ne vient pas de là, vous avez peut-être raté un indice. Remettez simplement la carte à sa place dans le paquet et penchez-vous à nouveau sur l'énigme.



➔ Le code est-il *probablement* correct ?

Si oui, la **carte Réponse** ressemblera cette illustration.

Où peut-on voir les symboles des codes ?

Sur ces **cartes Réponse**, chaque énigme est associée à une **illustration** et à son **symbole**.

Dans cet exemple, vous souhaitez résoudre l'énigme des pains d'épice, qui correspond au **symbole** . Cherchez sur la carte Réponse le dessin et le symbole correspondants. La carte Réponse que vous devez prendre sera indiquée à côté.

Ici, la carte Réponse indiquée est la numéro 2. Cherchez cette carte dans le paquet. C'est seulement cette **seconde carte Réponse**, découverte en suivant ce processus, qui vous révélera si votre code est **réellement** correct.

➔ Le code est-il *réellement* correct ?

Si oui, la **seconde carte Réponse** vous indiquera comment continuer. Vous verrez sur cette carte une ou plusieurs nouvelles cartes Énigme que vous aurez le droit de **prendre dans le paquet 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 assurez-vous de les avoir bien entrés sous le bon symbole. Si le code est toujours faux, vous avez sans doute fait une erreur de raisonnement. Continuez à réfléchir à l'énigme et proposez un code différent !



IMPORTANT : Vous devez résoudre les énigmes dans l'ordre !

Ne feuillotez pas les pages du livre et ne commencez pas une nouvelle énigme avant que le jeu ne vous y autorise (c'est-à-dire avant d'avoir résolu une énigme et d'avoir le code vous permettant d'en révéler une nouvelle) !

N'oubliez pas !

- ➔ Les énigmes sont mentionnées dans l'ordre sur les cartes Réponse, d'abord de haut en bas dans la colonne de gauche, puis à nouveau de haut en bas dans la colonne de droite.
- ➔ Qu'elles soient justes ou fausses, remettez toutes les cartes portant cette mention dans le paquet des cartes Réponse.
- ➔ Tous les codes doivent être déduits de manière logique. Le but n'est pas d'essayer toutes les combinaisons possibles sur le disque décodeur.



Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si vous vous retrouvez coincé. Pour chaque énigme, vous pourrez bénéficier de trois cartes Aide pour vous mettre sur la voie. Vous les repérez grâce au symbole représenté sur leur dos.

En plus de vous donner un indice initial utile, les cartes Aide « **1^{er} INDICE** » vous indiquent quelles cartes Énigme sont nécessaires pour résoudre l'énigme correspondante.

Les cartes Aide « **2^e INDICE** » vous aideront de façon un peu plus concrète pour trouver la solution.

Enfin, les cartes Aide « **SOLUTION** » donnent la solution à l'énigme.

N'hésitez pas à vous servir des cartes Aide si vous vous retrouvez coincé. Placez les cartes Aide utilisées dans une défausse, face visible.

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine lorsque vous avez résolu la dernière énigme et que vous êtes sorti de la Forêt Enchantée. Une carte vous annoncera que la partie est finie.

Score

Vous avez résolu toutes les énigmes, vous remportez donc la partie, bravo ! Vous pouvez consulter le tableau ci-dessous pour évaluer votre réussite. **Lors du calcul des cartes Aide, ne prenez en compte que celles qui vous ont donné de nouvelles pistes ou des solutions.**

	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

Eh bien, qu'est-ce que vous attendez ? **Lancez le chronomètre !** **Maintenant**, vous avez le droit d'ouvrir le **livre** et de commencer le jeu à la page 2. Amusez-vous bien avec *Exit – La Forêt Enchantée* !

Inka & Markus Brand ainsi que Kosmos remercient toutes les personnes qui ont testé 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 toute la famille et ont remporté un grand nombre de prix. Bien sûr, ils sont passionnés par les escape games et les jeux d'énigmes.

Concept d'EXIT : KOSMOS

(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)

Illustrations : Michael Menzel

Illustration de couverture : Martin Hoffmann

Graphisme et graphisme du titre : Fine Tuning

Rédaction : Sandra Dochtermann, Christin Ganasinski

Développement technique : Monika Schall

Édition française : IELLO

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Maëva Debieu,

Marie-Laure Faurite (Tradixit)

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

© 2021 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.