

## CERTIFICAT

Les joueurs et joueuses suivants



ont résolu le mystère de la Porte entre les Mondes



Quelle excellente performance, et quelle chance qu'ils n'aient pas disparu pour toujours dans l'un de ces mondes parallèles!

Pour ce faire, ils ont eu besoin de



Ils ont utilisé un total de



Ils ont donc gagné



L'énigme la plus amusante était



L'énigme la plus compliquée était



à résoudre cette énigme était



# Pour 1 à 4 joueurs de 12 ans et plus

## La Porte entre les Mondes

ATTENTION! Ne regardez pas le matériel de jeu (cartes, affiches, etc.) pour l'instant! Ne dépliez pas les affiches et ne regardez pas le devant des cartes. Attendez que « le jeu » vous y autorise. Lisez d'abord, lisez ce livret de règles ensemble et à voix haute, et suivez attentivement toutes les instructions.

## De quoi parle le jeu?

Vous avez découvert, lors de votre précédente aventure, une carte antique censée révéler l'emplacement d'une porte mystique. Vous partez à sa recherche, désireux de percer à jour le secret de ce lieu dont parlent les légendes.
La carte vous guide à travers un dédale d'étroits ravins, jusqu'à l'entrée d'une grotte très bien cachée. Cette dernière est envahie par les plantes, et vous devez lutter pour vous frayer un chemin. Personne ne s'est apparemment aventuré ici depuis très longtemps...

À l'intérieur de la grotte, vous découvrez une mystérieuse porte. Elle est façonnée dans un métal étrange et enchâssée directement dans le mur. Ce portail vous trouble et vous fascine à la fois. Hésitant, vous vous approchez de la porte et l'effleurez prudemment. Vous constatez avec stupéfaction que vous semblez faire bouger les anneaux de métal qui la décorent.

Parviendrez-vous à faire fonctionner la porte ? Où vous mènera-t-elle ? IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments du jeu avant de commencer la partie ! Ne dépliez pas les affiches pour l'instant et ne regardez pas encore le devant des cartes. Attendez que « le jeu » vous demande de le faire.



## Matériel supplémentaire

De plus, vous aurez besoin de quelque chose pour écrire (idéalement un stylo, un crayon et une gomme), d'une ou deux feuilles de papier, d'une paire de ciseaux et d'une montre (idéalement un chronomètre) pour surveiller le temps écoulé.

## Mise en place

Pliez la bande noire en bas du disque décodeur vers l'arrière, et insérez les 2 socles aux emplacements prévus à cet effet. Mettez les affiches et les objets étranges de côté. Triez les cartes en trois paquets, en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos :

- > Carte Énigme
- > Cartes Réponse
- > Cartes Aide

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

Vérifiez que les **cartes Réponse** sont triées par ordre croissant, en suivant les numéros. Triez les **cartes Aide** en plaçant les cartes de même symbole l'une sur l'autre, de manière à ce que la carte « 1<sup>er</sup> INDICE » soit au-dessus de la carte « 2<sup>e</sup> INDICE », et que cette dernière soit au-

dessus de la carte « SOLUTION ». Puis mettez les 10 paquets de cartes Aide de côté.

Chère joueuse, cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante : sav@iello.fr

## 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 et découvrir de nouveaux lieux. Au début de la partie, vous n'avez que le disque décodeur à votre disposition.

Au cours de la partie, vous ajouterez à cela une carte Énigme et des affiches: soit elles seront présentées sur les illustrations, soit le texte vous invitera à les prendre. Dès que c'est le cas, vous pouvez prendre la carte ou l'affiche correspondante et la regarder. De même, vous ne pouvez prendre les objets étranges que lorsqu'il est clairement indiqué que vous les avez découverts. Avant cela, laissez-les de côté!

### Exemple:

Sur une illustration, vous voyez apparaître la carte Énigme A. Vous pouvez donc immédiatement prendre cette carte et la regarder.



## Déroulement du jeu

Votre but est de résoudre, le plus vite possible, le mystère de la Porte entre les Mondes. Cela serait nettement plus simple s'il n'y avait pas d'énigme à résoudre dans chacun des mondes.

Dès que la partie a commencé, vous pouvez regarder le disque décodeur. Au cours de la partie, vous découvrirez toutes sortes d'objets verrouillés par un code à trois chiffres ou à trois couleurs. Vous devez trouver les codes correspondants puis les entrer dans le disque décodeur. Sur le bord extérieur du disque se trouvent 10 symboles différents. Chaque symbole représente l'un des codes à trouver. À vous de déduire quel code appartient à quel symbole. Faites attention au moindre détail. Lorsque vous trouvez un code, entrez-le sous le symbole correspondant du disque décodeur. 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. Si le code est incorrect, vous devez poursuivre vos recherches afin de découvrir la solution, ou revenir plus tard à cette énigme. Si le code est correct, la carte Réponse vous indiquera comment continuer.

### Exemple:

Pour l'énigme avec le symbole vous avez identifié 897 — 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 1).



Si oui, la carte Réponse vous l'indiquera.
Dans ce cas, remettez simplement la carte à sa place dans le paquet et penchez-vous à nouveau sur l'énigme.
Vous avez peut-être raté un indice. Il est également possible que vous n'ayez pas encore tous les indices nécessaires pour la résoudre. Essayez alors d'avancer sur une autre énigme.



→ Où peut-on voir les symboles des codes ?

Bonne question! Regardez attentivement les illustrations sur la carte Énigme et sur les affiches. De nombreux objets verrouillés s'y trouvent, et tous sont associés à un symbole.

Dans notre exemple, il s'agit de la porte aux roues dentées dont le symbole est . . . Regardez quelle carte Réponse est indiquée à côté du dessin de la porte aux roues dentées : la carte Réponse 6. Vous pouvez maintenant la prendre et l'observer





Attention: vous devez d'abord voir l'objet et son symbole sur la carte Énigme ou sur une affiche pour pouvoir le déverrouiller. Vous ne pouvez pas déverrouiller un objet que vous n'avez pas encore découvert, comme dans un véritable escape game.



→ Le code est-il réellement correct?

Si oui, la seconde carte Réponse vous indiquera comment continuer. Vous pourrez déplier une nouvelle affiche ou prendre de nouveaux objets étranges.

Eh bien, dans ce cas, vous avez sans doute fait une erreur. Continuez à réfléchir à l'énigme et proposez un code différent!

### IMPORTANT:

- Qu'elles soient justes ou fausses, remettez systématiquement les cartes Réponse dans leur paquet, à leur place.
- 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 repérerez grâce au symbole représenté sur leur dos.

En plus de vous donner un indice initial utile, les cartes Aide « 1er INDICE » vous indiquent quels éléments de jeu sont nécessaires pour résoudre l'énigme correspondante.

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

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

IMPORTANT: Utilisez toujours les cartes Aide pour résoudre la carte Énigme ou l'énigme de l'affiche à laquelle elles sont associées. Chaque énigme est identifiée par un symbole (parmi ceux du disque décodeur). N'utilisez pas les cartes Aide si vous n'avez pas trouvé l'énigme correspondant au symbole indiqué sur leur dos, cela ne servirait à rien.

Soyez patient: certaines énigmes ne peuvent être résolues qu'à l'aide de plusieurs affiches. Vous ne les aurez pas toutes à disposition dès le début. Parfois, vous devrez d'abord vous confronter à d'autres énigmes pour récupérer du matériel. N'hésitez pas à vous servir des cartes Aide si vous vous retrouvez coincé. Placez les cartes Aide utilisées dans une défausse, face visible.

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! Cela permet une grande diversité dans les énigmes.

## Quand le jeu s'arrête-t-il?

Le jeu se termine lorsque vous avez résolu la dernière énigme et que la Porte entre les Mondes n'a plus de secret pour vous. Une carte vous en informera. Au début de la partie, lancez le chronomètre afin de savoir combien de temps il aura fallu pour y parvenir.

Vous pouvez consulter le tableau de la page suivante 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. Si une carte Aide vous a révélé quelque chose que vous saviez déjà, ne l'incluez pas dans le calcul.

Ō	Aucune carte Aide	1-2 cartes Aide	3-5 cartes Aide	6-10 cartes Aide	> 10 cartes Aide
< 60 min	10 étoiles	8 étoiles	7 étoiles	5 étoiles	4 étoiles
< 75 min	9 étoiles	7 étoiles	6 étoiles	4 étoiles	3 étoiles
≤ 90 min	8 étoiles	6 étoiles	5 étoiles	3 étoiles	2 étoiles
> 90 min	7 étoiles	5 étoiles	4 étoiles	2 étoiles	1 étoile

### Un dernier conseil

Chaque élément de jeu que vous avez utilisé avec succès pour résoudre une énigme doit être mis de côté. Ainsi, vous pourrez plus facilement suivre votre progression, sans vous mélanger les pinceaux.
Seules les affiches Monde vous seront utiles pour plusieurs énigmes.

### Le jeu va commencer

Eh bien, qu'est-ce que vous attendez ? Lancez le chronomètre et résolvez le mystère de la Porte entre les Mondes avant qu'il ne soit trop tard! Maintenant, vous avez le droit d'observer le disque décodeur et de commencer à résoudre les énigmes. Si quelque chose n'est pas clair, n'hésitez pas à vérifier dans le livret de règles au cours du jeu.

Inka & Markus Brand ainsi que Kosmos remercient toutes les personnes qui ont testé le jeu et relu les règles.



Concept d'EXIT: KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann) Illustrations: Martin Hoffmann Illustration de couverture: Martin Hoffmann Graphisme du titre: Michaela Kienle Graphisme: Sensit Communication GmbH Rédaction: Ralph Querfurth Édition française: LELLO Traduction française: Laura Muller-Thoma Relecture française: Maeva Debieu, Marie-Laure Faurite (Tradixit)

#### 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.

Ralph Querfurth est un auteur et rédacteur 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.

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG © 2022 IELLO pour la version française IELLO - 9, avenue des Erables, 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.