



Pour 1 joueur ou 1 équipe,
à partir de 10 ans

CALENDRIER DE L'AVENT

La Mystérieuse Grotte de Glace

ATTENTION ! Ne regardez **pas** le matériel de jeu (l'autre bloc, le tableau décodeur, les cases ou la grande image du calendrier, etc.) **pour l'instant !** Lisez **d'abord** ce livret de règles **ensemble et à voix haute**, et suivez attentivement toutes les instructions. Les fiches Aide forment la deuxième partie de ce bloc. Vous n'en aurez besoin que plus tard dans la partie.

BLOC AIDE et LIVRET DE RÈGLES

Commencez à lire **ICI !**

KOSMOS





Règles du jeu

CALENDRIER DE L'AVENT

La Mystérieuse Grotte de Glace

De quoi parle le jeu ?

Qui aurait pu prédire que votre voyage au ski se déroulerait ainsi ? Si vous êtes parti à la montagne, juste avant Noël, c'est essentiellement pour faire une pause et prendre une bonne bouffée d'air frais. Mais alors que vous admirez le paysage, un terrible craquement retentit derrière vous : une avalanche ! Vous parvenez de justesse à vous engouffrer dans la faille d'un rocher. Quelques secondes plus tard, la neige ravage tout sur son passage et vous bloque la sortie. Votre cœur bat la chamade, mais vous êtes indemne ! C'est tout ce qui compte ! Pourtant, en regardant autour de vous, vous vous sentez complètement perdu... Quel est cet endroit ? Serait-ce une grotte ?

IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments de jeu pour l'instant et n'ouvrez aucune case du calendrier !
Attendez que « le jeu » vous demande de le faire. Lisez d'abord attentivement ce livret de règles.

Matériel

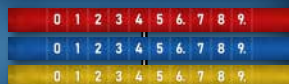
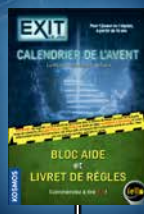
1 bloc Histoire, où vous pourrez lire chaque jour une partie de l'histoire

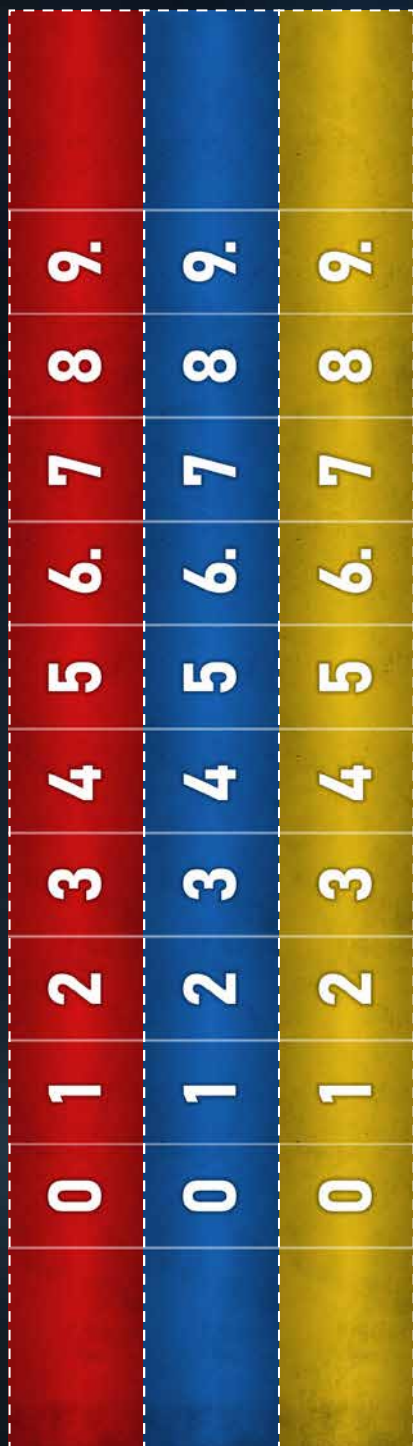
1 bloc Aide et livret de règles, où vous pourrez trouver de l'aide si vous bloquez sur une énigme

1 tableau décodeur

3 bandes décodeuses (à découper dans ce bloc)

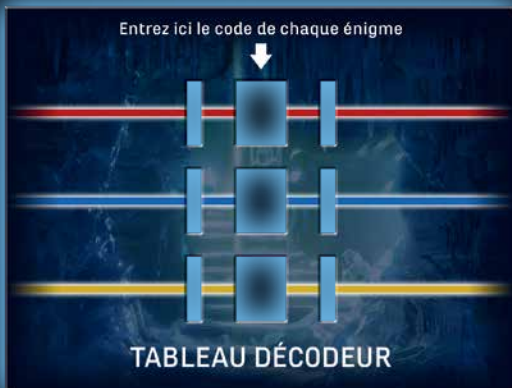
1 calendrier de 24 cases (contenant en tout 35 cartes Énigme, 9 objets étranges et du matériel secret supplémentaire).





Mise en place

Avant de pouvoir commencer, vous devez préparer le tableau décateur. À l'aide d'une paire de ciseaux, **découpez** précautionneusement les **trois bandes** ci-contre (bandes décateur). Glissez-les ensuite, selon leur couleur, dans les trous les plus étroits du tableau décateur. Les plus larges servent de fenêtres pour voir les chiffres du code.



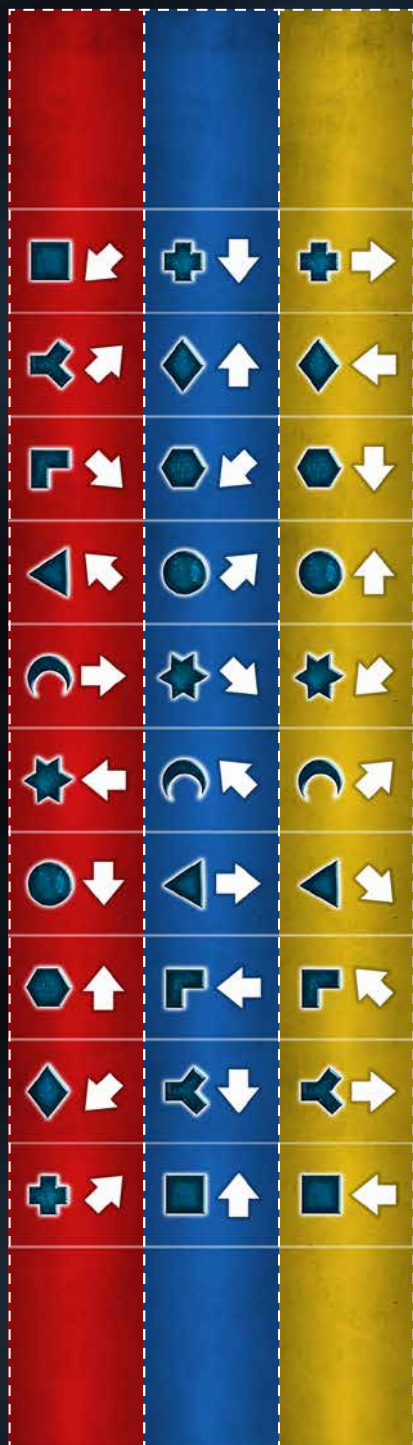
Glissez les trois bandes à l'horizontale et dans l'ordre indiqué ci-dessus : la bande rouge en haut, puis la bleue et enfin la jaune.

Il est important de **respecter l'ordre des bandes décateur** ! Soyez vigilant.

Sur la **face avant du tableau décateur**, au niveau des trous centraux, vous pouvez désormais voir apparaître des **chiffres**.



Recto



Sur la **face arrière**, vous voyez apparaître, sur chaque bande, une flèche ainsi qu'un symbole d'énigme. Ne tenez compte que des symboles et des flèches de la ligne qui apparaît au milieu.



Verso

Le tableau décodeur est désormais prêt.
Placez-le sur la table à côté du bloc Histoire.

Matériel supplémentaire

Vous aurez besoin de **quelque chose pour écrire** (idéalement un **stylo**, un **marqueur noir résistant à l'eau** et un **crayon**), d'une **paire de ciseaux** et de quelques **feuilles de papier** pour prendre des notes. Vous pouvez également utiliser les feuillets prévus à cet effet disponibles à la toute fin de ce bloc.

À part cela, tout ce dont vous aurez besoin se trouve dans les cases du calendrier de l'avent. Nous vous conseillons de remettre les éléments de jeu dans leurs cases après utilisation. En effet, même si vous devez plier ou découper certains éléments, ils peuvent être utiles pour les énigmes suivantes.

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 ?

Dans ce jeu, votre plateau est le calendrier de l'avent lui-même. Il est complété par le **bloc Histoire**. Vous y apprendrez exactement ce qui arrive à votre personnage, et trouverez chaque jour un nouveau chapitre pour avancer dans l'histoire. À part le bloc Histoire et le tableau décodeur, vous n'avez rien à votre disposition au début du jeu.

Résolution des énigmes étape par étape

Suivez chaque jour les instructions suivantes :

1. Détachez précautionneusement la page du jour du bloc Histoire. La date figure en haut de chaque page.
2. Lisez la page du jour que vous venez de détacher.
3. Dès que le texte vous y invite, ouvrez la case du calendrier correspondant au jour en question. Vous trouverez à l'intérieur plusieurs éléments qui vous aideront à résoudre l'énigme. Il peut s'agir de cartes Énigme ou d'objets étranges variés.
4. Résolvez l'énigme. Vous pouvez utiliser tout ce qui se trouve à votre disposition ainsi que le bloc Histoire. C'est la seule façon de résoudre les énigmes.

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.
- ➡ Conservez tout le matériel jusqu'au dernier jour du calendrier. **NE JETEZ RIEN !** Vous pourriez en avoir à nouveau besoin.
- ➡ Ne lisez que **la page du jour**. Lisez la page suivante uniquement lorsque vous êtes prêt à résoudre l'énigme suivante.

Comment savoir quelle case ouvrir ?

Les cases du calendrier ne possèdent pas de numéro. Seule la première case est indiquée.

Pour trouver la sortie de la Mystérieuse Grotte de Glace, vous devrez aller d'énigme en énigme et de case en case. La solution à l'énigme en cours vous indiquera comment poursuivre le jour suivant. Cela fonctionne de la manière suivante :

La solution à chaque énigme est un **code à trois chiffres**. Entrez le code en question dans le tableau décodeur à l'aide des trois bandes.

Attention : Entrez toujours les chiffres dans le bon ordre.

Vous avez entré le code ? Retournez alors le tableau décodeur, **sans décaler les bandes**. Observez à présent la face arrière du tableau décodeur. Le texte et le dessin de l'ours blanc doivent être à l'endroit. Dans la zone blanche, vous pouvez voir **trois flèches qui pointent dans différentes directions**. Prenez-les en compte de haut en bas.

Ces directions vous indiquent le chemin à suivre pour trouver la case du calendrier correspondant au jour suivant. Partez toujours de la case du jour en cours. De là, suivez la direction des flèches en allant de case en case. Si vous avez bien suivi les directions indiquées, vous avez atteint votre destination.

Exemple :

Pour l'énigme en cours, vous avez identifié **533** comme étant le code. Vous entrez cette combinaison dans le tableau décodeur et le retournez. À l'arrière, vous découvrez les directions indiquées par les flèches : gauche, haut/gauche et bas. Suivez-les en partant de la case que vous venez de résoudre pour trouver la case du jour suivant. Si le code est juste, vous retrouverez, dans l'ordre, chaque symbole indiqué au niveau des flèches sur la case que vous aurez atteinte.



Remarque : les flèches ne vous guideront jamais vers l'extérieur du calendrier de l'aveut. Elles ne vous guident que vers l'une des cases. Si le cas se présente, c'est que votre code est faux.

Avez-vous trouvé la bonne case ?

Pour vous en assurer, vérifiez que les 3 symboles de la porte correspondent bien à ceux du tableau décodeur.

➔ Si les symboles ne correspondent pas

Vérifiez que vous avez bien suivi le chemin qui vous était indiqué. Avez-vous bien suivi le sens des flèches, en partant de la dernière case que vous avez résolue ? Vérifiez également que les bandes décodeuses ne se sont pas décalées. Si vous avez tout vérifié et que cela ne fonctionne toujours pas, c'est probablement que votre code est faux. Reprenez l'énigme depuis le début. Vous avez peut-être raté quelque chose.

Si vous vous retrouvez bloqué, ne vous laissez pas abattre. Jetez un œil au bloc Aide. Vous y trouverez des indices qui vous permettront de résoudre chaque énigme. Vous trouverez à la page 7 de ce livret des explications sur le fonctionnement de ces aides.

➔ Si les symboles correspondent

Cela signifie que vous avez correctement résolu l'énigme, et que vous avez atteint la bonne case. **Inscrivez le numéro du jour suivant sur la boule de neige** représentée sur la porte de cette case. Le lendemain, vous devrez résoudre l'énigme de ce jour après avoir lu la page correspondante dans le bloc Histoire.

Exemple :

Vous avez résolu l'énigme du jour 1. Vous entrez le code dans le tableau décodeur et suivez l'ordre des flèches qui y est indiqué. Une fois arrivé à la nouvelle case, comparez les symboles qui y figurent avec ceux du tableau décodeur. S'ils correspondent, inscrivez un 2 sur la boule de neige imprimée sur la porte de cette case.



IMPORTANT :

- ➔ Vous devez résoudre **les énigmes dans l'ordre** ! Cela signifie que vous pouvez ouvrir une nouvelle case du calendrier et vous pencher sur l'énigme suivante uniquement si vous avez découvert le code qui permet d'y accéder, et si le texte du jeu vous y autorise !
- ➔ Tous les codes doivent être **déduits de manière logique**. Le but n'est pas d'essayer toutes les combinaisons possibles sur le tableau décodeur.
- ➔ N'oubliez pas d'**inscrire le numéro du jour suivant sur la boule de neige** ! C'est le seul moyen de savoir où poursuivre le jour suivant.

Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si vous vous retrouvez coincé. Les fiches Aide se trouvent juste après ces règles. À chaque énigme correspond une page Aide portant la même date. Sur cette page, vous trouverez trois indices qui vous aideront à résoudre l'énigme.

Vous avez besoin d'un indice ? Cherchez la page correspondant à votre énigme dans le bloc Aide. Pliez le bas de la page vers l'avant, jusqu'au trait jaune pour faire apparaître le premier indice, jusqu'au trait bleu pour le deuxième, et tournez complètement la page pour découvrir la solution.

En plus de vous donner un indice initial utile, la partie « **1^{er} INDICE** » vous indique quels éléments de jeu sont nécessaires pour résoudre l'énigme correspondante.

La partie « **2^e INDICE** » vous aidera de façon un peu plus concrète pour trouver la solution.

La partie « **SOLUTION** » donne la solution à l'énigme et le code nécessaire pour avancer dans l'aventure.

N'hésitez pas à vous servir des fiches Aide si vous vous retrouvez coincé.

Remarque : tous les éléments de ce jeu ont été emballés avec soin. Si jamais les éléments du calendrier venaient à se retrouver éparpillés dans les mauvaises cases, un plan de répartition de ces éléments est accessible à l'adresse suivante : iello.fr/download/exit-calendrier1.pdf. Ce plan vous indique dans quelles cases doivent se trouver les différents éléments de jeu. Demandez à une personne qui ne joue pas de les replacer aux bons endroits. Cela évitera à un joueur d'en apprendre trop sur une énigme avant même d'essayer de la résoudre.

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine lorsque vous avez résolu la dernière énigme et que vous avez réussi à quitter la Mystérieuse Grotte de Glace. Le jeu vous l'indiquera. Lisez alors l'épilogue dans le bloc Histoire.

Le jeu va commencer

Eh bien, qu'est-ce que vous attendez ? C'est parti ! Prenez le bloc Histoire, rendez-vous à la première page et commencez à lire le prologue. La première énigme commence à la page du 1^{er} décembre. Amusez-vous bien avec *EXIT – Calendrier de l'avent – La Mystérieuse Grotte de Glace*.

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. Ils 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 : Florian Biege

Illustration de couverture : Martin Hoffmann

Graphisme : Andreas Resch, Fine Tuning

Histoire : Lena Ollefs

Rédaction : Christian Sachseneder

Développement technique : Monika Schall

Relecture allemande : Christian Wöllecke

Édition française : IELLO

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Maëva Debieu Rosas,

Marie-Laure Faurite

© 2020 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Allemagne

© 2022 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

www.iello.com

Tous droits réservés

Imprimé en Allemagne

ISBN 978-2-492525-06-3 · Dépôt légal à parution

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.