



# CERTIFICAT

Les joueurs et joueuses suivants

ont trouvé le mystérieux artefact du Cimetière des Ombres

le

à

Jolie performance ! Heureusement, ils ont réussi à sortir du caveau !

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

Le joueur ou la joueuse qui a résolu  
cette énigme était



Pour 1 à 4 joueurs  
de 12 ans et plus

## Le Cimetière des Ombres

**ATTENTION !** Ne regardez **pas** le matériel de jeu (cartes, carnet, 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 ?

Les nombreuses enquêtes et aventures que vous avez déjà résolues vous ont rendu célèbre. Vous êtes régulièrement contacté par des personnes qui vous sollicitent pour élucider des mystères. Mais aujourd'hui, c'est différent : vous venez de recevoir un courrier anonyme. À l'intérieur, aucune explication. Vous trouvez seulement un carnet de notes compilant des recherches au sujet d'un artefact secret ainsi qu'un étrange disque. Une investigation rapide vous permet d'en apprendre plus sur la légende de l'artefact, et sur un certain Sir Reginald Weston... C'est exactement le genre d'aventure dont vous avez toujours rêvé ! Tous les 87 ans, à minuit, la lune éclaire la tombe de Sir Reginald sous un certain angle, permettant ainsi de révéler le secret de l'artefact. Il se trouve que cette nuit, la lune sera parfaite pour mener l'enquête. Une occasion pareille ne se refuse pas : qui sait si vous pourrez à nouveau tenter de résoudre cette énigme dans 87 ans ! Vous localisez très vite le cimetière où se trouve la tombe en question.



**Vous vous mettez alors en route avec pour seul objectif de résoudre au plus vite le mystère entourant cet artefact.**

**IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments du jeu avant de commencer la partie ! Ne feuillotez 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
- 25 cartes Énigme
- 30 cartes Solution
- 30 cartes Aide
- 1 carnet
- 1 disque décodeur
- 1 feuille composée de 3 objets étranges transparents (à découper le long des lignes en pointillé)



## 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.

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](mailto:sav@iello.fr)

## Mise en place

Gardez le **carnet** et le **disque décodeur** à disposition, sur la table. Pour l'instant, laissez les **objets étranges** dans la boîte. Triez les **cartes** en 3 paquets, en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos :

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

**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<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.

## 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 des **cartes Énigme** : soit elles seront représentées sur les illustrations, soit le texte vous invitera à les prendre. Dès que c'est le cas, vous pouvez **prendre** la carte correspondante et la **regarder**. De même, vous ne pouvez prendre les **objets étranges** et le **carton à l'intérieur de la boîte** que lorsqu'il est clairement indiqué que vous les avez découverts. En attendant, laissez-les de côté !

### Exemple :

Sur une illustration, vous voyez apparaître la carte Énigme O. Vous pouvez donc **immédiatement prendre** la carte correspondante dans le paquet et la **regarder**.



## Déroulement du jeu

Votre but est d'**élucider, le plus vite possible, le mystère de l'artefact du Cimetière des Ombres**. Cela serait nettement plus simple s'il n'y avait pas toute une quantité d'énigmes à résoudre avant d'y parvenir. Dès que la partie a commencé, vous pouvez regarder **toutes les pages du carnet**. Au cours de la partie, vous découvrirez toutes sortes d'objets verrouillés par un **code à trois chiffres**. Pour les ouvrir, 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, **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. 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 192 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).



## ➔ Le code est-il incorrect ?

Si oui, vous verrez un **X** sur la **carte Réponse**. Vérifiez bien que vous avez entré le code souhaité 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. 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.

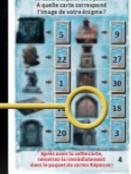


## ➔ Le code est-il **probablement** correct ?

Si oui, la **carte Réponse** ressemblera à cette illustration :

## ➔ Où peut-on voir les symboles des codes ?

Bonne question ! Regardez attentivement les illustrations sur la carte Énigme et dans le carnet. De nombreux **objets verrouillés** s'y trouvent, et tous sont associés à un **symbole**. Dans notre exemple, il s'agit de la porte dont le **symbole** est ●.



Cherchez sur la carte Réponse l'image de cette porte. Une seconde carte Réponse vous sera indiquée à côté. Ici, il s'agit de la carte Réponse 18. 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.

**Attention :** Vous devez d'abord **voir l'objet et son symbole sur une carte Énigme ou dans le carnet** avant de 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 verrez sur cette carte une ou plusieurs nouvelles **cartes Énigme** que vous aurez alors le droit de **prendre dans le paquet et de regarder immédiatement**.

### ➔ Le code est-il finalement incorrect ?

Eh bien, dans ce cas, vous tomberez sur une **carte Réponse avec un X**. Vérifiez encore une fois l'ordre des chiffres du code sur le disque décodeur 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 :**

- ➔ 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 3 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<sup>er</sup> INDICE** » vous indiquent quels éléments de jeu sont nécessaires pour résoudre l'énigme correspondante. Les cartes Aide « **2<sup>e</sup> 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 les cartes Aide uniquement pour résoudre la carte Énigme ou l'énigme du carnet à laquelle elles sont associées. Chaque énigme est identifiée par un symbole (parmi ceux du disque décoteur). 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 cartes Énigme. **Vous ne les aurez pas toutes à disposition dès le début. Parfois, vous devrez d'abord vous confronter à d'autres énigmes pour récupérer des cartes utiles pour la suite.** N'hésitez pas à vous servir des cartes Aide si vous vous retrouvez coincé. Placez les cartes Aide utilisées dans une défousse, 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 vous avez trouvé l'artefact. Une carte vous en informera. Au début de la partie, lancez le chronomètre afin de savoir combien de temps il vous 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.



	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 **illustrations des lieux visités** 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 du Cimetière des Ombres avant qu'il ne soit trop tard ! **Maintenant**, vous avez le droit d'observer **toutes les pages du carnet** 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.



### 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.

**Concept d'EXIT :** KOSMOS  
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)  
**Illustrations :** Martin Hoffmann  
**Graphisme du titre :** Michaela Kienle  
**Graphisme :** Sensit Communication GmbH  
**Développement technique :** Monika Schall  
**Rédaction :** Ralph Querfurth  
**Édition française :** IELLO  
**Traduction française :** Laura Muller-Thoma  
**Relecture française :** Maëva Debieu Rosas,  
Marie-Laure Faurite

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

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.