

Caméléon



Papillon



Cacatoès

Crocodile



EXIT

LE JEU

KIDS

DODO



Éléphant



Lémurien



Toucan



La Jungle aux Énigmes

Pour 1 à 4 enfants à partir de 5 ans

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

Scarabée



De quoi parle le jeu ?

Vous avez découvert une île déserte ! Vous décidez d'explorer les lieux et de vous enfoncer dans la jungle touffue. Mais, qu'est-ce que... ?! Ici, en plein cœur de la forêt tropicale, vous tombez sur neuf mystérieux coffres ! Seraient-ce des trésors ? Vous vous approchez, mais vous entendez soudain des bruits étranges... Vous regardez autour de vous : plein de petits yeux vous observent depuis les sous-bois. Un toucan coloré s'élançe dans les airs et vient se poser sur l'un des coffres : « Bonjour et bienvenue, jeunes aventuriers ! croasse-t-il. Vous avez découvert l'Île aux Énigmes ! Si vous parvenez à résoudre nos énigmes, vous pourrez ouvrir nos coffres au trésor... »



Tigre



Paresseux

Fourmilier



Araignée

Tortue



Fourmi



Grenouille



D'autres animaux s'avancent vers vous. Vous avez 6 énigmes à résoudre ensemble ! Chaque énigme résolue vous donnera accès à l'une des 6 clefs dorées qui permettent d'ouvrir les coffres.

Réussirez-vous à résoudre toutes les énigmes ? Quels trésors se cachent dans ces coffres ?

Serpent



Rhinocéros



Vous ne connaissez pas le nom de tous les animaux de la jungle ? Ils sont notés sur cette page, alors gardez-les sous les yeux : cela pourra vous aider.

Matériel de jeu

6 jetons Clef

9 jetons Coffre au trésor

7 objets étranges :

1 Plan de la jungle

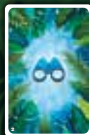
1 Loupe

5 Feuilles

1 disque décodeur

36 cartes Énigme

(6 de chaque couleur :
rose, bleue, violette,
rouge, jaune
et orange)



Mise en place

Avant la première partie :

Détachez délicatement les **7 objets étranges** (Feuilles, Loupe et Plan de la jungle) ainsi que les **jetons Coffre au trésor** et les **jetons Clef** de leurs planches, puis déballez le **paquet de cartes**.

Avant chaque partie :

Mélangez les **jetons Coffre au trésor** face cachée et placez-les les uns à côté des autres, au bord de la table, comme sur l'illustration de cette page. Préparez également les **jetons Clef**, le **disque décodeur** et les **objets étranges** : vous en aurez besoin au cours de la partie.

Triez les cartes Énigme selon leur couleur et formez 6 paquets distincts. Mélangez bien chacun de ces paquets. Prenez ensuite **1 carte de chaque paquet** et placez-la **face cachée** au milieu de la table. Rangez les cartes restantes dans la boîte. Pour la première partie, nous vous conseillons de placer les cartes dans l'ordre indiqué sur l'illustration de cette page (rose, bleu, violet, rouge, jaune puis orange).

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

Déroulement du jeu



Une partie est composée de 6 énigmes. Chacune des 6 cartes Énigme vous présente une énigme à résoudre. Vous pouvez reconnaître le type d'énigme grâce au **symbole** et à la **couleur** qui se trouvent au dos de la carte Énigme.

Voici les différentes énigmes que vous rencontrerez :



Énigme Lune
(rose)



Énigme Jumelles
(bleue)



Énigme Loupe
(violette)



Énigme Plan
(rouge)



Énigme Feuille
(jaune)



Énigme Chapeau
(orange)

Vous trouverez des explications détaillées sur les différents types d'énigmes aux pages 5 et 6 de ce livret.

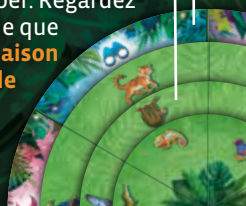
Chaque fois que vous **résolvez une énigme**, vous obtenez un **jeton Clef**, que vous placez sur le **jeton Coffre au trésor** de votre choix.

À la fin de la partie, vous pouvez retourner tous les jetons Coffre au trésor sur lesquels se trouve une clef. Vous découvrirez ainsi les trésors qui se cachent dans les coffres que vous avez réussi à ouvrir.



Déroulement d'un tour d'énigme

Pour commencer une énigme, prenez une des six **cartes Énigme**, révélez-la et résolvez l'énigme ensemble. Pour résoudre chacune des énigmes, vous devez trouver une combinaison de **3 animaux différents**. Quand vous avez trouvé les 3 animaux qui composent la **solution**, entrez votre réponse sur le **disque décodeur**. Le **disque extérieur du disque décodeur** représente les 6 symboles et couleurs des différents types d'énigmes. **Sur les 3 disques intérieurs** sont représentés les 18 animaux de la jungle. Vous n'avez pas besoin de trouver l'ordre dans lequel mettre les animaux : **chaque animal n'est présent qu'une seule fois sur le disque décodeur**, vous ne pouvez donc pas vous tromper. Regardez attentivement la couleur et le symbole de la carte Énigme que vous êtes en train de résoudre. **Entrez ensuite la combinaison des 3 animaux (votre réponse à l'énigme) sous le symbole correspondant, sur le disque décodeur.**



Exemple :

Pour la réponse à l'énigme , vous avez trouvé les animaux Serpent, Grenouille et Fourmi.

Entrez à présent ces 3 animaux (votre réponse à l'énigme), sous le symbole correspondant du disque décodeur. Retournez ensuite le disque décodeur pour vérifier votre réponse.



Après avoir entré votre réponse sur le disque, retournez-le.

Une petite fenêtre se trouve à l'arrière du disque décodeur : elle vous permet de vérifier si votre réponse est correcte ou non.



→ Votre réponse est-elle correcte ?

Si c'est le cas, vous verrez apparaître une **clef dorée** dans la fenêtre à l'**arrière** du **disque décodeur**.

Vous pouvez alors prendre 1 jeton Clef et le placer sur l'un des 9 jetons Coffre au trésor.



→ Votre réponse est-elle fausse ?

Si c'est le cas, vous verrez apparaître un **X rouge** dans la fenêtre à l'**arrière** du **disque décodeur**.

Vérifiez que vous avez bien entré votre réponse sous le bon symbole du disque décodeur, et que tous les animaux correspondent bien. Si la fenêtre indique toujours un X rouge, ne prenez pas de jeton Clef.

Si une énigme vous donne du fil à retordre, vous pouvez trouver toutes les solutions des énigmes à la page 7 de ce livret de règles.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que vous avez résolu vos 6 cartes Énigme. Vous pouvez alors révéler tous les jetons Coffre au trésor sur lesquels se trouve un jeton Clef. Quels trésors avez-vous découverts ?

Les différents types d'énigmes :

Énigmes Lune (roses)

Trois animaux se sont rejoints au clair de lune, mêlant leurs ombres. **Vous pouvez découvrir les ombres mélangées des 3 animaux sur cette carte.** Saurez-vous trouver de quels animaux il s'agit ? Ces 3 animaux sont la solution que vous cherchez.



Énigmes Jumelles (bleues)

Les animaux se sont cachés dans la jungle, sur ces cartes. Mais il n'y en a que 15 ! Il en manque donc 3... **Trouvez, parmi les 18 animaux de la jungle, ceux qui ne sont pas sur la carte.** Ces 3 animaux sont la solution que vous cherchez.

Conseil : Servez-vous du disque décodeur pour vous aider. Vérifiez, pour chaque disque, si les animaux se trouvent sur la carte, et quel animal ne s'y trouve pas.



Énigmes Loupe (violette)

Pour ce type d'énigme, vous aurez besoin de l'objet étrange Loupe.

De nombreux animaux se promènent sur cette carte, mais **il n'y en a que 3 que vous pouvez voir en même temps dans le cercle de la Loupe.** Placez la Loupe sur la carte et déplacez-la jusqu'à trouver exactement 3 animaux (ni plus ni moins) en entier et en même temps. Il n'y a qu'une solution possible. Ces 3 animaux sont la solution que vous cherchez.

Attention : Les 3 animaux que vous devez voir doivent être entiers : **ils ne doivent pas être coupés par la Loupe.** De plus, ils doivent être les 3 seuls animaux visibles : il ne doit pas y avoir d'autres animaux visibles, même en partie !





Énigmes Plan (rouges)

Pour ce type d'énigme, vous aurez besoin de l'objet étrange Plan de la jungle.

Cette carte représente un enfant et son itinéraire à travers la jungle pour rejoindre une grotte. **Retracez son chemin sur le Plan de la jungle!** Commencez par repérer l'enfant, puis cherchez l'étape suivante de son trajet en prenant toujours **le chemin le plus direct** (ce n'est pas toujours le plus court). Allez d'étape en étape jusqu'à la grotte. Sur son chemin, l'enfant passe par 3 étapes pour atteindre la grotte, **pas une de plus**. Mais il croise toujours **3 animaux qui ne sont pas indiqués sur la carte Énigme**. Ces 3 animaux sont la solution que vous cherchez.



Énigmes Feuille (jaunes)

Pour ce type d'énigme, vous aurez besoin des objets étranges Feuilles.

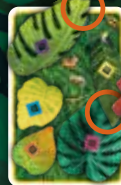
Sur cette carte, vous pouvez voir les **18 animaux de la jungle**, mais aussi **5 carrés** de couleurs différentes. Les objets étranges Feuilles comportent des **trous carrés** dont les bordures sont de la même couleur que ces 5 carrés... Chaque carré correspond donc à une Feuille.

Placez les Feuilles sur la carte Énigme de sorte que les carrés de couleur apparaissent à l'intérieur des trous de même couleur.

Les Feuilles ne doivent pas se superposer ni sortir de la carte.

Remarquez-vous 3 animaux qui ne se cachent pas derrière les feuilles ?

Ces 3 animaux sont la solution que vous cherchez.



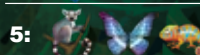
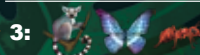
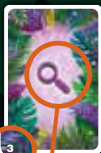
Énigmes Chapeau (orange)

Chaque carte de ce type représente un chapeau. Observez bien la **boîte de jeu** (couvre-cle et fond de la boîte), à l'intérieur et à l'extérieur. Vous verrez des animaux associés à différents chapeaux. **Cherchez les 3 animaux qui portent EXACTEMENT le même chapeau que celui qui figure sur la carte Énigme**. Ces 3 animaux sont la solution que vous cherchez.



Solutions :

Sur cette page, vous trouverez les solutions pour chaque carte Énigme. Toutes les cartes portent un numéro en bas à gauche, sur leur verso. Vous trouverez la solution à votre énigme en vous référant ci-dessous au **symbole (type de l'énigme)** et au **numéro de votre carte**.



(Vous pouvez photocopier cette page pour la remplir avec plusieurs équipes !)

Notre aventure dans la Jungle aux Énigmes :



Dessinez ou racontez vos aventures dans la jungle !

Les membres de notre équipe sont :

Nous avons découvert les coffres au trésor dans les profondeurs de la jungle !

Le trésor qu'on a trouvé le plus cool :

L'animal de la jungle qu'on aime le plus :

L'énigme qu'on a préférée :

Notre nom d'équipe :

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



Les auteurs :

Inka & Markus Brand vivent à Gummersbach en Allemagne. Ils ont publié de nombreux jeux pour enfants et pour toute la famille et ont remporté un grand nombre de prix. Ils sont passionnés de jeux d'énigmes et d'échappées games.

Illustrations : Maxine Metzger

Graphisme : Maxine Metzger, atelier198

Graphisme du logo : Fine Tuning, kreativbunker

Rédaction : Sandra Dochtermann, Christin Ganasinski

Développement technique : Monika Schall

Concept d'EXIT : KOSMOS

(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)

Édition française : IELLO

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Marie-Laure Faurite, Robin Leplumey

© 2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

© 2023 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Erables, lot 341

54180 Heillecourt, France

www.iello.com

Tous droits réservés

Imprimé en Allemagne