



CERTIFICAT

Les détectives suivants

ont résolu l'intrigue de Venise

le

à

Jolie performance ! Bravo à eux : ils ont sauvé la ville de Venise !

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 sympa était

Le meilleur moment
de la partie était



Pour 1 à 4 joueuses
et joueurs de
12 ans et plus

Intrigue à Venise

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

Si vous connaissez les jeux *EXIT* et avez déjà joué à des boîtes de niveau
Confirmé, lisez simplement les paragraphes en bleu dans ces règles.

De quoi parle le jeu ?

Vous travaillez pour les services secrets italiens, aussi les dossiers confidentiels et autres affaires épineuses n'ont aucun secret pour vous. Hélas, votre quotidien se résumait jusqu'ici à rester assis derrière vos bureaux à rêver d'un peu d'action... Le seul moment où vous ne vous êtes pas ennuyés au travail, ce mois-ci, c'est lorsqu'il a fallu réparer la machine à café du deuxième étage.

Mais voilà : vous avez demandé à changer de poste pour aller sur le terrain, et aujourd'hui, un coursier vous a remis un dossier top secret, en vous chuchotant : « Ça y est ! »

Votre première mission sur le terrain vous attend ! Impatients, vous ouvrez le dossier pour le feuilleter...

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

IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments du jeu avant de commencer la partie ! N'ouvrez **pas** le dossier pour l'instant et ne regardez **pas** le devant des cartes. Attendez que « le jeu » vous demande de le faire.

Matériel de jeu

93 cartes

24 cartes Énigme

30 cartes Réponse

30 cartes Aide

9 cartes Téléphone

1 disque décodeur

9 objets étranges

1 dossier



De plus, vous aurez besoin de **quelque chose pour écrire**, d'une ou deux **feuilles de papier**, d'une **paire de ciseaux** et d'un **chronomètre** pour surveiller le temps écoulé.

Mise en place

Laissez les **objets étranges** de côté. Triez les **cartes** en 3 paquets, en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos :

> Cartes Énigme (de A à X) > Cartes Réponse (de 1 à 30) > Cartes Aide

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

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.

Placez les 9 cartes Téléphone les unes à côté des autres au centre de la table, face Heure visible. Durant la partie, lisez et observez attentivement le matériel que vous obtenez. Lorsque vous voyez une horloge ou qu'un texte évoque une heure, révélez la carte Téléphone dont l'heure correspond.

Attention, ne prenez que les cartes dont vous avez pu voir l'heure dans le jeu ! Par exemple : Si vous apercevez l'image suivante, vous pouvez prendre la carte « 06:00 ». (Remarque : Ce n'est pas du spoil, cette carte n'existe pas dans le jeu.)



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 **dossier** et 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 les éléments correspondants et les regarder. De même, vous ne pouvez prendre les **objets étranges** que lorsqu'il est clairement indiqué que vous les avez découverts. En attendant, laissez-les de côté !



Exemple :

Si vous voyez une illustration comme celle-ci, vous pouvez **immédiatement prendre** la carte Énigme correspondante (ici, la carte Énigme D) depuis le paquet et la **regarder**.



Déroulement du jeu

Votre but est de démêler aussi vite que possible l'intrigue de Venise. Évidemment, 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 le **dossier**. Au cours de la partie, vous découvrirez toutes sortes d'objets verrouillés par un **code à trois chiffres**. Pour les ouvrir, vous devrez obtenir 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 quelle énigme et donc quel code sont associés 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 pouvez alors sortir du paquet et regarder. Si le code est incorrect, vous devrez 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 **(190)** 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 pouvez désormais **prendre** dans le paquet correspondant et **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 cela :



➔ Où peut-on voir les symboles des codes ?

Bonne question ! Regardez attentivement les illustrations sur les cartes Énigme ou dans le dossier. De nombreux **objets verrouillés** s'y trouvent, et tous sont associés à **leur symbole**. Dans notre exemple, il s'agit de la porte dont le **symbole** est **+**. Cherchez alors, sur la carte Réponse, l'image de la porte. Une seconde carte Réponse vous sera indiquée à côté. Ici, il s'agit de la carte Réponse 17. 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 vraiment 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 à leur place, dans leur paquet.
- ➔ 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 une énigme vous pose problème. Pour chaque énigme, vous pourrez bénéficier de 3 cartes Aide pour vous mettre sur la voie. Vous les repêrerez grâce au symbole représenté sur leur dos.

En plus de vous donner un indice initial utile, les cartes Aide « **1^{er} INDICE** » vous indiquent quels éléments du jeu sont nécessaires pour résoudre l'énigme correspondante. Les cartes Aide « **2^e INDICE** » vous aident 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 l'énigme à laquelle elles sont associées. Chaque énigme est identifiée par un symbole (parmi ceux du disque décodeur) : n'utilisez donc pas les cartes Aide si vous n'avez pas trouvé l'énigme correspondant au symbole représenté sur leur dos, cela ne servirait à rien.

Faites preuve de patience : certaines énigmes ne peuvent être résolues qu'à l'aide de plusieurs cartes Énigme. **Vous ne les aurez pas toutes à votre disposition dès le début. Parfois, vous devrez d'abord vous confronter à d'autres énigmes pour récupérer plus de cartes utiles pour la suite.** N'hésitez pas à vous servir des cartes Aide si une énigme vous pose problème. 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 donc plus à rien ! Cela permet de proposer des énigmes très créatives.

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine lorsque vous avez résolu la dernière énigme et que vous avez démêlé l'intrigue de Venise. 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
< 90 min	9 étoiles	7 étoiles	6 étoiles	4 étoiles	3 étoiles
≤ 120 min	8 étoiles	6 étoiles	5 étoiles	3 étoiles	2 étoiles
> 120 min	7 étoiles	5 étoiles	4 étoiles	2 étoiles	1 étoile

Un dernier conseil

Chaque élément du 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 pincesaux. Seules les **illustrations du dossier** sont nécessaires pour **plusieurs énigmes**.

Le jeu va commencer

Eh bien, qu'est-ce que vous attendez ? **Lancez le chronomètre et résolvez cette affaire !** Maintenant, vous avez le droit d'ouvrir le **dossier**, et de prendre connaissance de la première énigme. Si quelque chose n'est pas clair, n'hésitez pas à **vérifier dans ce livret de règles** au cours du jeu.

Inka & Markus Brand, Kosmos et Iello 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 et couverture : Martin Hoffmann

Illustrations : Claus Stephan

Graphisme du titre : Michaela Kienle

Graphisme : Sensit Communication GmbH

Développement technique : Monika Schall

Rédaction : Ralph Querfurth, Alexandra Kunz

Édition française : IELLO

Gestion de projet version française :

Marie-Laure Faurite

Graphisme édition française : Charlie Metz

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Robin Leplumey

© 2024 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart,
Allemagne

© 2025 IELLO SAS pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables,
lot 341 - 54180 Heillecourt,
France
iello.fr

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.

Licence pour l'image « Plan de ville » :

Cartographie de KOSMOS, Stuttgart, Allemagne