

# EXIT

LE JEU

## KIDS

côme le fantôme

Orphéo le corbeau

## La Foire aux Frissons

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.

### De quoi parle le jeu ?

« Euh... qui êtes-vous ? » Vous êtes confus. Il y a un instant, vous étiez en train de jouer dans votre chambre et vous voilà maintenant au beau milieu d'une forêt. Et, devant vous, une fille vous fixe du regard. « Je m'appelle Frankie Stein. La Foire aux Frissons commence aujourd'hui au château d'Hantebourg ! J'aimerais tellement y aller ! Mais... pour y entrer, il faut être effrayant et moi, je ne fais peur à personne. J'ai plein d'amis qui font peur, mes *monstropotes*. Ils m'ont préparé un costume, mais je dois résoudre leurs énigmes pour l'obtenir. Je n'y arriverai pas seule... » Son regard se remplit de larmes. « À moins que... » Elle lève les yeux vers vous. « Vous pouvez m'aider ? » On dirait que vous n'avez pas le choix !

**Les monstropotes de Frankie vont vous poser 6 énigmes différentes.** Tentez de les résoudre ensemble afin d'obtenir, pour chaque énigme réussie, un accessoire de costume. C'est parti ! Rassemblez un costume super effrayant pour Frankie !

Esther la sorcière

Socrate la rate

# Matériel de jeu

19 accessoires de costume

6 cartes Costume

1 Frankie Stein

16 objets étranges :

5 morceaux de paysage

1 carte à trous

1 carte Étagère

9 échelles

1 cherchimage

1 disque décodeur

36 cartes Énigme

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



## Mise en place

### Avant la première partie :

**Ne regardez pas le dos** des éléments

pour l'instant. Détachez-les délicatement de leurs **planches**.

Détachez également les petites étoiles de la carte à trous

(elles ne seront pas utiles). Enfin, déballez le paquet de

**cartes Énigme**.

### Avant chaque partie :

Placez les **accessoires de costume** dans le grand compartiment au fond de la boîte. Il s'agit de la malle à déguisements des monstropotes de Frankie. Placez **Frankie** et les **cartes Costume** à côté de la boîte. Mélangez ces dernières pour former un paquet, puis **révélez la première carte Costume**. Elle vous indique les accessoires que vous devrez rassembler pendant cette partie.

Placez, sur un côté de la table, les 9 **échelles** sur la **carte Étagère**, les autres **objets étranges** et le **disque décodeur**.

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)

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-les **face cachée** au milieu de la table (Conseil : pour votre première partie, respectez l'ordre de l'image ci-contre.) Rangez les cartes restantes dans la boîte.



## 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.

Misérée la poupée



**Voici les différentes énigmes que vous rencontrerez :**



Énigmes Étoile  
(bleues)



Énigmes  
Étourdissantes  
(roses)



Énigmes Échelle  
(jaunes)



Énigmes Paysage  
(violettes)



Énigmes Suites  
(vertes)



Énigmes  
Cherchimage  
(orange)

*Vous trouverez des explications détaillées sur les différents types d'énigmes à partir de la p. 6.*

Avant de vous lancer dans les énigmes, observez la **carte Costume** révélée. **Frankie y est représentée avec 6 différents accessoires** (une paire de chaussures/chaussettes compte pour 1 accessoire). Ces accessoires se trouvent dans la malle, au fond de la boîte. Pendant la partie, **vous obtiendrez un accessoire pour chaque énigme résolue**. Vous pourrez ensuite le placer sur Frankie. **Retenez bien les différents accessoires de Frankie sur la carte Costume, puis retournez cette dernière avant de commencer à résoudre les énigmes**. Ce n'est qu'à la fin de la partie que vous pourrez comparer votre Frankie déguisée avec celle de la carte, pour vérifier si vous avez tout bien retenu.



## Déroulement d'une énigme :

Péguant le  
monstre gluant



Pour commencer une énigme, prenez une des 6 **cartes Énigme**, révélez-la et résolvez l'énigme ensemble. Pour résoudre chacune des énigmes, vous devez trouver une combinaison de **3 monstropotes différents**.

Lorsque vous avez trouvé les 3 monstropotes 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 monstropotes. Vous n'avez pas besoin de trouver l'ordre dans lequel les mettre : **chaque monstropote 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 monstropotes (votre réponse à l'énigme)** sous le **symbole correspondant, sur le disque décodeur**.

### Exemple :

Pour la réponse à l'énigme , vous avez trouvé les monstropotes , , et .

Entrez à présent ces 3 monstropotes (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 un **cintre vert** dans la fenêtre à l'**arrière** du **disque décodeur**.

Ramolli le  
zombie



**En récompense**, prenez 1 accessoire de costume et placez-le sur Frankie. Pour cela, vous devez vous souvenir de ce que Frankie portait sur la carte Costume !



### ➔ **Votre réponse est-elle fautive ?**

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 les monstropotes correspondent bien. Si la fenêtre indique toujours un X rouge, ne prenez pas d'accessoire et passez à l'énigme suivante.

*Si une énigme vous donne du fil à retordre, vous pouvez trouver toutes les solutions des énigmes à la **page 11** 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 la carte Costume.

**Comparez votre Frankie déguisée à celle de la carte.** Frankie porte-t-elle la même tenue que sur la carte ?

Fantastique ! Grâce à vous, elle peut se rendre à la Foire aux Frissons.

**S'il vous manque 1 ou 2 accessoires, ce n'est pas grave !** Les monstropotes sont gentils et ferment les yeux sur cette maladresse.

**S'il vous manque plus de 2 accessoires ou si Frankie porte des accessoires différents du costume prévu, c'est perdu !** Cette fois-ci, Frankie ne pourra pas se rendre à la fête... Mais retentez votre chance !



Jacquille la citrouille



Milou le loup-garou

Terriblement stylé !  
Allons faire la fête !





# Les différents types d'énigmes :



## Énigmes Étoile (bleues)

Pour ce type d'énigme, vous aurez besoin de la carte à trous.

« Nous nous sommes cachés dans un pré à la tombée de la nuit. Mais trois d'entre nous sont facilement visibles au clair de lune. Votre but : les retrouver ! »

La carte énigme représente un ciel étoilé. Observez-le attentivement.

**3 des étoiles brillent plus que les autres et forment une constellation.**

Observez à présent la **carte à trous**. Sur la face avant, vous pouvez voir **le même ciel que sur la carte Énigme**, sauf qu'à la place des étoiles, il y a des trous.

Trouvez, sur la carte à trous, les 3 trous qui correspondent aux étoiles de la carte Énigme, puis passez vos doigts à travers.

Retournez ensuite la carte à trous et observez son verso. Au-dessus de chacun de vos doigts se trouve un monstropote.

Ces trois monstropotes sont la solution que vous cherchez.



Sethi  
la momie



Nosferati la  
chauve-souris

## Énigmes Étourdissantes (roses)

osselette le squelette



« Nous nous sommes mélangés pour vous embrouiller sur cette énigme. Parviendrez-vous à nous dissocier ? »

Sur la carte Énigme se trouve un **monstropote**.  
Mais attendez... que lui est-il arrivé ?  
Il est bizarre !

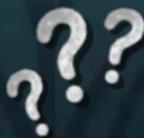
Les **attributs de 2 autres monstropotes** se sont rajoutés sur l'image. Réussirez-vous à découvrir de quels monstropotes il s'agit ? Les 3 monstropotes qui composent l'image sont la solution que vous cherchez.

**Conseil :** Vous pouvez voir les 18 monstropotes sous leur forme normale sur les rabats du fond de la boîte. Comparez-les tout simplement avec la carte Énigme.



continuez à lire  
ce livret pour découvrir  
les autres types  
d'énigmes !

Jaspire le vampire



Minerva le chat





## Énigmes Échelle (jaunes)

Pour ce type d'énigme, vous aurez besoin de la carte Étagère et des 9 échelles.

« Maintenant, aidez-nous à monter sur l'étagère pour y piquer des affaires ! »

Un **objet** est représenté sur chacune de ces cartes Énigme. C'est cet objet que les monstropotes souhaitent **voler sur l'étagère**. Commencez par repérer cet objet sur l'étagère.

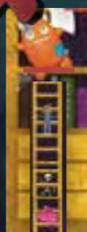
Au bas de la carte Énigme se trouvent également 5 monstropotes. Cela vous indique les échelles dont vous avez besoin pour cette partie. **Prenez les 5 échelles sur lesquelles se trouvent ces 5 monstropotes**. Vous n'aurez pas besoin des autres échelles pour cette partie.

**Pour atteindre l'objet illustré sur la carte Énigme, vous ne pouvez utiliser que 3 échelles parmi les 5 sélectionnées**. Trouvez les 3 échelles que vous devez superposer pour atteindre l'objet, **en partant du bas de l'étagère pour arriver jusqu'au trait rouge** lié à l'objet. Les 3 monstropotes des échelles utilisées sont la solution.

**Important** : Si les échelles choisies sont trop courtes ou trop longues, cela ne fonctionne pas : vous n'atteignez pas l'objet désiré.



Myope  
le cyclope





## Énigmes Paysage (violette)

Pour ce type d'énigme, vous aurez besoin des 5 morceaux de paysage et du fond de la boîte.

« Nous avons tous hâte d'aller à la Foire aux Frissons... Mais trois d'entre nous arriveront avant les autres au château d'Hantebourg. Lesquels? »

Sur la carte Énigme se trouve un paysage. Vous devez le reproduire.

Chaque paysage est en 5 parties. Et ça tombe bien, vous avez 5 morceaux de paysage. Chaque morceau a un recto et un verso différents. Observez bien l'image de la carte Énigme, et choisissez quel côté de chaque morceau vous devez utiliser pour la reproduire.

Insérez ensuite les morceaux, dans le bon ordre, dans les fentes du fond de boîte. Chaque morceau est doté de bandes de couleur sur son socle. Vous retrouverez les mêmes couleurs dans les fentes du fond de boîte. Insérez chaque morceau dans sa fente, dans le bon ordre et dans le bon sens.

Commencez par le fragment le plus grand, sur lequel se trouve la lune. Insérez le mur en dernier. Une fois tous les morceaux en place, placez la boîte sur la table pour observer le paysage que vous avez composé. Placez-vous bien en face, le nez au niveau de la table, et admirez le paysage : vous verrez trois monstropotes qui forment la solution que vous cherchez.

**Conseil :** Le premier morceau de paysage peut être difficile à insérer. Écartez délicatement les deux côtés du fond de la boîte pour faire glisser les morceaux plus facilement.





## Énigmes Suites (vertes)

canaille  
l'épouvantail



« À... à... à la queue leu leu ! Nous sommes placés en file indienne... Selon une règle bien précise. Réussirez-vous à comprendre la logique ? »

Sur la carte Énigme se trouvent **3 rangées de monstropotes**. Dans chaque rangée, les monstropotes sont placés selon une **suite logique**. Il manque un monstropote à la fin de chacune des rangées. **Parviendrez-vous à identifier les 3 monstropotes manquants (au niveau de chaque point d'interrogation) ?** Ces trois monstropotes sont la solution que vous cherchez.



## Énigmes Cherchimage (orange)

Pour ce type d'énigme, vous aurez besoin de la **cherchimage** et du **fond de la boîte**.

« Quel bazar ! Nous avons perdu beaucoup d'objets dans le château... Parviendrez-vous à les retrouver ? »

La carte Énigme représente **3 objets en noir et blanc**. Les mêmes objets se trouvent sur la **cherchimage**, sauf qu'ils y sont **en couleur**. **Trouvez leur version colorée, puis associez chaque objet à sa couleur**. Les monstropotes sont réunis sur les rabats du fond de la boîte. À chacun est associé un pinceau à la pointe colorée. **Trouvez les trois monstropotes dont la couleur du pinceau est la même que celle des trois objets retrouvés**. Ces trois monstropotes 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 !)

## Souvenirs du château d'Hantebourg :



Dessinez  
ou racontez vos  
aventures effrayantes !

Les membres de notre équipe sont :

---

---

Nous avons aidé Frankie Stein à trouver tous  
les accessoires de son costume pour la Foire  
aux Frissons !

L'énigme qu'on a trouvé la  
plus cool :

Le costume qu'on aurait  
choisi pour Frankie :

Le monstropote le plus rigolo :

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'escape games.

**Illustration :** Maxine Metzger  
**Graphisme :** Maxine Metzger  
**Graphisme du logo :** Fine Tuning, kreativbunker  
**Rédaction :** Christin Ganasinski,  
Sandra Dochtermann  
**Développement technique :** Monika Schall  
**Concept d'EXIT :** KOSMOS  
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)  
**Édition française :** IELLO  
**Gestion de projet version française :**  
Marie-Laure Faurite

**Traduction française :** Laura Muller-Thoma  
**Relecture française :** Robin Leplumey

© 2024 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
© 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



Ewi le monstre  
aux cookies