



La Chasse aux Cookies

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 ?

Alerte, alerte ! Des monstres voleurs de cookies ont envahi la ville. Dix boîtes à cookies ont été volées dans votre quartier...

Vous ne les laisserez pas s'en tirer aussi facilement ! Vous décidez de les suivre et vous arrivez en Monstralie, un pays peuplé de créatures poilues et multicolores. Évidemment, vous n'y passez pas inaperçus.

Heureusement, les monstres aiment avoir de la visite, et ils souhaitent vous récompenser pour votre bravoure.

Ils vous posent 6 énigmes différentes. Tentez de les résoudre ensemble ! Pour chaque énigme résolue, vous obtenez l'une des 6 clefs d'argent permettant d'ouvrir les boîtes à cookies.

Saurez-vous résoudre toutes leurs énigmes ? Les boîtes sauvées contiennent-elles encore des cookies, ou les monstres vous ont-ils fait des farces ?

Toto



Pipeau



Grincheux



Cucurbidouille



Matériel de jeu

- 6 jetons Clef
- 10 jetons Boîte à cookies
- 21 objets étranges
- 3 cartes Traces de bave
- 1 carte Bobine + 1 ficelle
- 12 pièces de puzzle
- 4 cartes Plat préféré
- 1 disque décodeur
- 36 cartes Énigme
(6 de chaque couleur :
jaune, rose, rouge,
bleue, verte et orange)



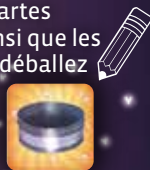
Mise en place

Avant la première partie :

Ne regardez pas le dos des éléments sur la planche. Détachez délicatement les **21 objets étranges** (cartes Traces de bave, Bobine et Plat préféré + les pièces de puzzle) ainsi que les **jetons Boîte à cookies** et les **jetons Clef** de leurs planches, puis déballez le **paquet de cartes**. Demandez à un **adulte** de regarder le dos des **boîtes à cookies** et de vous donner celle qui est **vide** ! Vous pouvez y **dessiner un trésor secret**.

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

Prenez la **carte Bobine** et **attachez-y la ficelle** comme indiqué ci-contre, avec un double nœud au niveau du trou du haut. Ce nœud doit être fait sur une extrémité de la ficelle, comme sur l'image.



Avant chaque partie :

Mélangez les **jetons Boîte à cookies** face cachée et placez-les les uns à côté des autres. 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-les **face cachée** au milieu de la table. 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.

Voici les différentes énigmes que vous rencontrerez :



Énigme Sourire
(jaune)



Énigme Traces
de bave (rose)



Énigme Plat préféré
(rouge)



Énigme Silhouette
(bleue)



Énigme Puzzle
(verte)



Énigme Lasso
(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 Boîte à cookies** de votre choix.

À la fin de la partie, vous pouvez retourner toutes les Boîtes à cookies sur lesquelles se trouve une clef. Vous découvrirez ainsi quels cookies (ou autres trésors) volés vous avez récupérés.



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 monstres différents**.

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

Grododu



Exemple :

Pour la réponse à l'énigme 😊, vous avez trouvé les monstres 🧟, 🧟 et 🧟. Entrez à présent ces 3 monstres (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 argentée** dans la fenêtre à l'**arrière** du **disque décodeur**. Vous pouvez alors prendre 1 jeton Clef et le placer sur l'un des 10 jetons Boîte à cookies.



➔ 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 monstres correspondent bien. Si la fenêtre indique toujours un X rouge, ne prenez pas de jeton Clef. Passez ensuite à l'énigme suivante.

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.



Pompon

Fin de la partie

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

Toudou



Freddy





Les différents types d'énigmes :



Énigme Sourire (jaune)

Sur ces cartes, vous verrez trois émojis différents et plusieurs monstres. **Trois d'entre eux reprennent les mêmes émotions que les émojis de la carte.** Les trouverez-vous ? Ces 3 monstres sont la solution que vous cherchez.



Énigme Traces de bave (rose)

Pour ce type d'énigme, vous aurez besoin du fond de la boîte et des cartes Traces de bave.

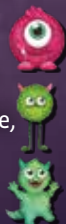
Vous pouvez voir, sur ce type de cartes Énigme, une tâche de bave colorée. **Prenez la carte Traces de bave de la même couleur et glissez-la dans le rectangle en carton au fond de la boîte de jeu.** La tâche rose de la carte doit se trouver sur la tâche rose de la boîte. **Retrouvez ensuite les trois symboles de la carte Énigme sur le fond de la boîte.** Suivez les traces de bave qui commencent au niveau de ces symboles : chacune vous mène à un monstre. Les 3 monstres auxquels vous parvenez sont la solution que vous cherchez.



Énigme Silhouette (bleue)

Ces cartes représentent les silhouettes de plusieurs monstres. Mais **3 d'entre eux se sont déguisés** et n'ont plus la même apparence. Trouvez-les ! Ces 3 monstres sont la solution que vous cherchez.

Conseil : Les 18 monstres, dans leur forme originelle, sont cachés quelque part sur la boîte de jeu. Comparez leurs silhouettes avec celles des cartes Énigme.





Énigme Plat préféré (rouge)

Pour ce type d'énigme, vous aurez besoin des 4 cartes Plat préféré.

Chaque carte Énigme représente une table avec trois chaises. En face de chaque chaise se trouvent plusieurs plats. Observez les 4 cartes Plat préféré ; chacune indique un plat et les monstres qui en raffolent.

Trouvez les 3 monstres qui doivent s'asseoir sur chacune des chaises : chaque monstre doit avoir en face de lui tous ses plats préférés. Ces 3 monstres sont la solution que vous cherchez.

Important : Les monstres ne doivent pas avoir d'autres plats préférés que ceux représentés devant leur chaise sur la table.



Énigme Puzzle (verte)

Pour ce type d'énigme, vous aurez besoin des 12 pièces de puzzle.

Ces cartes représentent 4 fleurs. Vous retrouverez les mêmes fleurs au dos de certaines pièces de puzzle. Prenez les 4 pièces de puzzle correspondantes et retournez-les. Vous trouverez, sur chacune d'entre elles, 4 moitiés de monstres. Positionnez les pièces de puzzle sur la grille de la carte Énigme de sorte à reconstituer 3 monstres. Ces 3 monstres sont la solution que vous cherchez.



Énigme Lasso (orange)

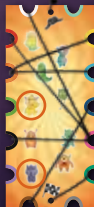
Pour ce type d'énigme, vous aurez besoin de la carte Bobine et de la ficelle.

Ces cartes Énigme et la carte Bobine présentent les mêmes demi-cercles colorés. Enroulez la ficelle autour de la Bobine, de demi-cercle en demi-cercle, comme indiqué sur la carte Énigme. Commencez par passer la ficelle par l'arrière, puis vers l'avant au niveau du premier demi-cercle. Passez-la ensuite dans le demi-cercle suivant, et ainsi de suite. Pour finir, insérez la ficelle dans le trou d'arrivée. Ensuite, observez attentivement l'avant et l'arrière de la bobine. 3 monstres n'ont pas été pris dans votre filet. Ces 3 monstres sont la solution que vous cherchez.



Recto

Verso



Tomette

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**.



Ewi



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

Souvenirs de la chasse aux cookies en Monstralie :



Dessinez ou racontez
vos aventures au pays
des monstres !

Les membres de notre équipe sont :

Nous avons récupéré les boîtes à cookies en
Monstralie !

Le trésor qu'on a trouvé le
plus cool :

Le monstre qu'on aime
le plus :

L'énigme qu'on a préférée :

Notre nom d'équipe :

Cornebistouille



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'échappement games.

Illustration : Maxine Metzger
Graphisme : Maxine Metzger
Graphisme du logo : Fine Tuning, kreativbunker
Rédaction : Christin Ganasinski,
Sandra Dochtermann
Développement technique : Carsten Engel
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

© 2023 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
© 2024 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
iello.fr

Tous droits réservés
Imprimé en Allemagne

Za-zou



Pinpin

