



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

## Le Cirque Itinérant

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

Ces derniers mois, dans plusieurs villes d'Europe, de somptueuses demeures ont été la cible de cambriolages d'une précision troublante.

La police vous envoie sous couverture pour résoudre cette affaire. Très vite, un détail attire votre attention : chaque cambriolage coïncide avec le passage du cirque Spettacolo dans la ville concernée.

Et si ce n'était pas un hasard ? Un seul moyen de le découvrir : vous rendre sur place !

Ce soir, le cirque Spettacolo donne justement sa dernière représentation de la saison. C'est peut-être votre unique chance de mettre la main sur la personne derrière tout ça ! Pendant le spectacle, observez les artistes, scrutez les alentours, fouillez les roulottes. À la lumière des projecteurs, peut-être que tout deviendra clair.

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)

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

## Matériel de jeu

87 cartes

26 cartes Énigme

31 cartes Réponse

30 cartes Aide

1 disque décodeur

5 documents pliés

1 feuille Piste

18 objets étranges



3 Épées



3 Perches



1 Assistante



1 Prospectus



1 feuille Piste



1 Étui de carte



1 Mesure de poids



1 disque décodeur



5 documents pliés



8 Funambules

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** et la **feuille Piste** de côté. Placez les **5 documents pliés** au milieu de la table. Vous pouvez les observer, mais **pas encore les ouvrir**. Au cours de la partie, le jeu vous indiquera quand ouvrir un document. Triez les **cartes** en 3 paquets, en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos :

- > Cartes Énigme (de A à Z)
- > Cartes Réponse (de 1 à 31)
- > 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<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. Au début de la partie, vous n'avez que les **5 documents pliés** 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 trouver aussi vite que possible le coupable de la série de cambriolages qui frappe l'Europe.**

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 l'extérieur des **5 documents pliés**, mais **sans les ouvrir** ! 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.

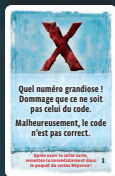
### Exemple :

Pour l'énigme avec le symbole **+**, vous avez identifié **(110)** 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 les documents pliés. 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 7. 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 repérerez 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 du jeu sont nécessaires pour résoudre l'énigme correspondante. Les cartes Aide « **2<sup>e</sup> 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 décateur) : 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 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 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 mis la main sur la personne derrière tout ça. 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<br>carte Aide | 1-2<br>cartes Aide | 3-5<br>cartes Aide | 6-10<br>cartes Aide | > 10<br>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. Seuls les **documents pliés** 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'observer **les 5 documents pliés sans les ouvrir**, et de commencer à résoudre les énigmes. Si quelque chose n'est pas clair, n'hésitez pas à **vérifier dans ce livret de règles** au cours du jeu.

Les auteurs, Kosmos et Iello remercient toutes les personnes qui ont testé le jeu et relu les règles.



### Les auteurs :

**Inka, Markus & Emely Brand** vivent 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, Martin Hoffmann

Graphisme du titre : Michaela Kienle

Graphisme : Sensit Communication GmbH

Développement technique : Monika Schall

Rédaction : Ralph Querfurth, Laura Wimmer

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

© 2025 KOSMOS

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

© 2026 IELLO SAS pour la version française  
IELLO - 102, rue Caroline Aigle,  
54180 Heillecourt, France  
iello.fr - contact@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.



# CERTIFICAT

Les détectives suivants

ont résolu l'affaire des cambriolages circassiens

le

  
date

à

  
lieu

Quelle affaire... spectaculaire !

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