EXIT LE JEU

CERTIFICAT

Les joueurs suivants

1 | 2 |

3 | 4 |

5 | 6 |

le | à |

sont sortis avec succès de la cabane abandonnée.

Quel exploit mémorable ! Et quelle chance de ne pas être enfermés à jamais dans ces murs !

Pour ce faire, ils ont eu besoin de | minutes | et | secondes |

Ils ont utilisé un total de | | cartes Aide.

Ils ont donc gagné | | étoiles pour leur évaluation !

L'énigme la plus amusante était

L'énigme la plus compliquée était

Le joueur qui a résolu cette énigme était

EXIT LE JEU

Pour 1 à 6 joueurs
de 12 ans et plus

La Cabane Abandonnée

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

De quoi parle le jeu ?

Vos amis et vous êtes en voiture sur le chemin de vacances bien méritées. Vous êtes de très bonne humeur, alors que vous imaginez passer des jours reposants à la plage et des nuits animées à jouer dans votre location saisonnière. La dernière chose dont vous aviez besoin était que votre voiture tombe en panne…

Vous vous retrouvez sur une route déserte à l'orée d'un bois. Peut-être faut-il appeler une dépanneuse avec votre téléphone portable ? Pas de chance, il n'y a pas de réseau.
Il est déjà tard, et une tempête se prépare.
La pluie se fait de plus en plus forte. Il commence vraiment à pleuvoir des cordes. Vous quittez votre voiture pour chercher un refuge. Vous découvrez une cabane dans les bois. Elle paraît délabrée et probablement abandonnée. Heureusement, la porte est ouverte ; vous avez trouvé un refuge pour la nuit !

Le lendemain matin, vous vous apercevez que la porte a été verrouillée par un cadenas à combinaison. Toutes les fenêtres ont d'épais barreaux en fer. Vous ne les aviez pas remarqués en pleine nuit, bien entendu. En face de vous se trouvent un **carnet** et un **disque étrange,** qui ressemble à un décodeur. **Vous vous rendez compte qu'il ne sera pas possible de quitter cette cabane, à moins de travailler ensemble pour résoudre la série d'énigmes et ouvrir le cadenas.** Mais faites vite ! Vous devrez vous échapper avant que l' « hôte » angoissant ne revienne…

IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments du jeu avant de commencer la partie ! Ne feuilletez **pas** le carnet de notes pour l'instant, et ne regardez **pas** encore le devant des cartes. Attendez que le jeu vous demande de le faire.

Matériel de jeu

86 cartes
- 23 cartes Énigme
- 30 cartes Réponse
- 33 cartes Aide

3 objets étranges (rouge, vert, bleu)
1 carnet de notes
1 disque décodeur

De plus, vous aurez besoin de **quelque chose pour écrire** (idéalement, des **crayons** et une **gomme**), une ou deux **feuilles de papier supplémentaires** et une **montre** (idéalement, un **chronomètre**) pour surveiller le temps écoulé. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser une paire de **ciseaux**. Les ciseaux rendront le jeu plus simple, mais ne sont absolument pas indispensables.

Mise en place

Placez le **carnet de notes** et le **disque décodeur** sur la table.
Laissez les **objets étranges** dans la boîte pour le moment.
Triez les **cartes** en trois paquets, en suivant ce qui est inscrit sur leur dos :

- Cartes Énigme
- Cartes Réponse
- Cartes Aide

Faites attention à ne pas regarder le devant de ces cartes.
Vérifiez que les cartes Énigme et les cartes Réponse sont triées par ordre croissant, en suivant les lettres et les numéros.
Triez les cartes Aide selon leur symbole. Placez les cartes d'un même symbole l'une sur l'autre, de manière à ce que la carte « 1er INDICE » soit au-dessus de la carte « 2e INDICE », et que cette dernière soit au dessus de la carte « SOLUTION ». Placez-les ensuite en plusieurs tas au bord de la table.

Où est le plateau de jeu ?

Ce jeu n'a aucun plateau ! Vous devrez trouver par vous-mêmes ce que vous devrez faire et à quoi ressemble la pièce.
Au début du jeu, vous **n'avez que le carnet de notes et le disque décodeur à votre disposition.**

Au cours de la partie, vous ajouterez les **cartes Énigme** lorsque vous les repérez parmi les illustrations ou que le texte les mentionne. À chaque fois que cela se produit, vous pouvez prendre les cartes correspondantes du paquet de cartes Énigme et les regarder.
De même, vous ne pouvez utiliser les **objets étranges** que lorsqu'il est dit explicitement que vous les avez trouvés.
Avant cela, laissez-les intacts dans la boîte !

Exemple :
*Si vous trouvez une illustration comme celle-ci, vous pouvez **immédiatement** prendre la carte Énigme correspondante depuis le paquet et la regarder.*

Déroulement du jeu

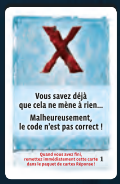
Votre but est de vous échapper ensemble de la cabane abandonnée aussi vite que possible.
Cela serait nettement plus simple si chaque serrure de la pièce n'était pas protégée par une énigme. Au cours de la partie, vous trouverez des objets verrouillés par un **code composé de trois chiffres ou couleurs.** Pour y accéder, vous devrez trouver le code correspondant et le rentrer dans le **disque décodeur.** Sur l'extrémité du disque se trouvent **dix symboles différents.** Chaque symbole représente un code à identifier. Mais vous devrez trouver par vous-mêmes quel symbole appartient à quel code. Soyez sûrs de faire attention aux moindres détails. Si vous pensez avoir identifié un code, rentrez-le sous le symbole correspondant du disque (de l'extérieur vers l'intérieur). Ensuite, regardez à travers la **fenêtre d'observation** sur la petite roue pour voir apparaître un numéro.

Ce numéro indique le **numéro de la carte Réponse** que vous avez désormais le droit de regarder. Si le code est incorrect, vous devrez poursuivre vos recherches afin de découvrir la solution ou passer à une autre énigme pour l'instant. Si le code est correct, la carte Réponse vous indiquera comment continuer.

Exemple :
Vous avez identifié la solution de l'énigme avec le symbole *comme étant les chiffres « 8 7 4 ».*
Vous rentrez la combinaison sous le symbole *du disque décodeur.*
Dans la petite fenêtre, vous verrez le **numéro de la carte Réponse** que vous êtes désormais autorisés à récupérer du paquet et à regarder.

➡ Le code est-il incorrect ?

Si oui, la carte Réponse vous l'indiquera.
Dans ce cas, remettez simplement la carte dans le paquet et penchez-vous à nouveau sur l'énigme à laquelle vous avez échoué. Il y a peut-être quelque chose que vous avez négligé. Ou bien il est possible que vous n'ayez pas encore tous les indices dont vous avez besoin pour la résoudre. Vous devrez juste continuer ailleurs pour la suite.



➡ Le code est-il probablement correct ?

Si oui, la carte Réponse ressemblera à ça :

➡ Où peut-on voir les symboles de code ?

Bonne question ! Pour y répondre, vous devrez regarder de près les images du carnet de notes ou des cartes Énigme. **Tous les objets verrouillés possibles** peuvent s'y trouver. Tous ces objets sont **marqués d'un symbole.** Notre exemple utilise le coffre-fort avec le **symbole** dessus.

Pour continuer avec cet exemple :
Ensuite, vous allez regarder la carte Réponse représentée à côté du coffre-fort sur la carte. Vous verrez que vous devrez désormais récupérer la carte Réponse 1 du paquet.

➡ Le code est-il réellement correct ?

Si oui, la carte Réponse vous dira comment continuer. Vous trouverez une ou plusieurs nouvelles cartes Énigme que vous aurez le droit **de prendre dans le paquet et de regarder immédiatement.**

➡ Le code est-il vraiment incorrect ?

Eh bien, dans ce cas, vous avez sans doute fait une erreur. Vous devrez y réfléchir un peu plus et revenir avec une réponse différente.

IMPORTANT :
- **Que la réponse soit bonne ou mauvaise, remettez toutes les cartes Réponse dans le paquet des cartes Réponse.**
- **Tous les codes peuvent être résolus de manière logique. Il ne serait pas judicieux d'essayer toutes les combinaisons possibles sur le disque.**

Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si vous vous retrouvez coincés. Pour chaque code, il y a trois cartes Aide qui peuvent être repérées grâce au symbole représenté sur leur dos.
En plus de vous donner un indice initial utile, chaque carte Aide **« 1er INDICE »** vous indique également quelles cartes Énigme vous devez avoir trouvées dans l'ordre, afin de pouvoir résoudre l'énigme correspondante.
Les cartes Aide **« 2e INDICE »** vous donneront une aide un peu plus concrète pour trouver la solution à l'énigme correspondante.
Les cartes Aide **« SOLUTION »** fournissent la solution à l'énigme.

IMPORTANT : Utilisez toujours les cartes Aide dont le symbole correspond à une carte Énigme spécifique ou à une énigme dans le carnet de notes. Ces énigmes sont singulièrement identifiées par un symbole (correspondant à un symbole sur le disque décodeur). Il ne vous serait d'aucun soutien d'utiliser des cartes Aide si vous n'avez pas trouvé une énigme avec le symbole correspondant.

Ayez un peu de patience ; certaines énigmes ne peuvent se résoudre 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.

N'ayez pas peur de vous servir des cartes Aide si vous vous retrouvez coincés. Dès qu'une carte Aide est utilisée, formez un paquet de défausse.

Matériel de jeu supplémentaire

En plus du matériel contenu dans la boîte, vous aurez besoin d'un **crayon** et de **papier** pour prendre des notes.
Vous aurez aussi besoin d'une **montre** ou d'un **chronomètre**.

IMPORTANT : Vous pouvez **écrire sur le matériel, le plier ou le déchirer...** Tout ceci est autorisé et parfois même nécessaire. Vous ne pouvez jouer au jeu qu'une seule fois ; après cela, vous connaîtrez toutes les énigmes, et ne pourrez plus vous servir du matériel ! Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi utiliser des **ciseaux** pour découper le matériel plutôt que le déchirer.

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine quand vous avez résolu la dernière énigme et que vous vous êtes échappés de la cabane abandonnée. Une carte vous l'indiquera. Démarrez le chronomètre (ou vérifiez l'heure) au début du jeu afin de savoir combien de temps vous a été nécessaire.
Vous pouvez regarder le tableau sur la page suivante pour évaluer votre niveau de réussite. Lorsque vous calculez le nombre de cartes Aide utilisées, seules les cartes qui vous ont donné de nouvelles pistes ou solutions doivent être comptées. Si une carte Aide vous a dit 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
< 75 min.	9 Étoiles	7 Étoiles	6 Étoiles	4 Étoiles	3 Étoiles
< 90 min.	8 Étoiles	6 Étoiles	5 Étoiles	3 Étoiles	2 Étoiles
> 90 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, mais pas remis dans la boîte. Vous pourriez avoir besoin de ces éléments à nouveau. De cette manière, vous aurez la possibilité de suivre votre progression plus facilement et vous ne vous mélangerez pas les pinceaux.
Pour certaines énigmes, les seules choses dont vous aurez besoin seront les **illustrations de la cabane.**

Le jeu va commencer

Qu'attendez-vous ? **Lancez le chronomètre** et sortez de la cabane avant qu'il ne soit trop tard !
Maintenant, vous avez le droit de parcourir le **carnet de notes en entier** et commencer à résoudre les énigmes.
Si quoi que ce soit n'est pas clair, n'ayez pas peur de **vérifier dans le livret de règles au cours du jeu.**

Inka & Markus Brand et Kosmos remercient toutes les personnes qui ont essayé 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 la famille, et ont remporté un grand nombre de prix. Bien entendu, ce sont de fervents amateurs d'énigmes et d'escape games.

Concept d'EXIT : KOSMOS
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Illustrations : Franz Vohwinkel
Illustration de couverture : Silvia Christoph
Conception du titre : Michaela Kienle
Graphismes : Sensit Communication, München
Révision : Ralph Querfurth
Traduction française : Robin Houpier
Édition française : IELLO

© 2016 KOSMOS
© 2017 IELLO
9, avenue des Érables – Lot 341
54180 HEILLECOURT
www.iello.com
Tous droits réservés
Imprimé en Allemagne